
DVD
杂志和光盘部分内容为“3D”请戴上3D眼镜！
掌机迷
New
POCKET GAMERS
2010
11月号
定价:12.8元
预览！
20款3DS游戏
准备好迎接
新世代了吗？
[怪物猎人P3] 试玩详解
[口袋妖怪黑白] 全精灵捕捉
本期附送
3D眼镜！
3DS模拟体验
本期攻略群
核石之王
成王攻略
黑豹 如龙新章
神室町生存手册
王国之心 重制编码
核心解析
大神传小太阳
攻略详解

掌机迷养成计划

关注新迷，
还可以用这些途径

t.sina.com.cn/npgm

blog.sina.com.cn/npgm

zhangjimi.taobao.com

www.4pgm.com

Copyright © 掌机迷 2010, All Rights Reserved



随刊附送的3D眼镜使用说明

- 戴上3D眼镜后观看3D图片或视频，正常情况下约5秒左右才会感觉有较明显的立体效果。观看3D图片过程中，应每隔3-5秒眨眼一次，否则眼前图像容易完全偏红，眼睛容易疲劳。
- DVD中的视频无论用电脑或PSP播放，建议在暗光条件下观看，同时调高显示屏的亮度。
- 戴上3D眼镜，有的人感觉效果很好，少数人觉得效果差。这是因为立体感是通过大脑合成，人的潜意识会习惯的认为，显示屏上面看到的图像都是平面的，会按照这个习惯去合成图像。“3D新手”一定要克服这个潜意识。
- 必须明确的是，“分色3D眼镜”无法做到完全消除重影。
- 3D眼镜易引起视觉疲劳，不宜长时间使用，最好每次佩戴不超过10分钟。观看过程中如遇头晕、眼睛干涩等感觉，应摘下3D眼镜让眼睛得到舒缓。
- “分色3D眼镜”依靠颜色来过滤左右图像，因此色盲色弱者无法正常观看。
- 患有以下眼疾者不适宜戴3D眼镜，包括青光眼、屈光不正、视觉调节能力比较差的远视眼、老花眼等。
- 本期封底、P19（标注“3D VISION”字样）等页为3D页面，请戴3D眼镜观看。新迷祝各位玩得开心。

[掌机迷目录]

CONTENTS 11

2010 / November

专题 SPECIAL

佳作试玩：噬神者爆发，MHP3 19

《战神 斯巴达之魂》艺术总监访谈 42

精灵也凶猛！
——Gavin Mckey的口袋妖怪修正作品展 44

听社长说，看小编扯
——小记2010任天堂发布会 48

3DS游戏大赏 57

这不是病毒，是进化！
——《寄生前夜》系列回顾 72

攻略研究

黑豹 如龙新章 96

口袋妖怪 黑白 二周目 112

核石之王 121

大神传 小小太阳 131

王国之心 重制代码 148

固定栏目

4 掌机新闻报道中心
8 业内谈
10 掌机硬件团
15 软件大排档
16 汉化生活
28 玩家谈
33 本期游戏评论
40 游戏点评
43 寻宝团
76 宅基腐之魂
78 日语学园
80 掌机游戏20年
82 PG BAR
87 PG reading
94 迷之特搜队
158 发售表

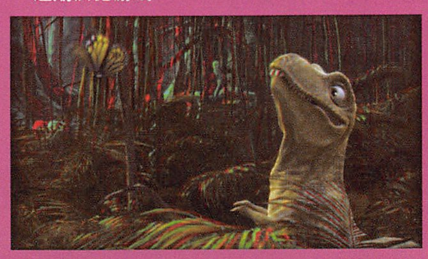
本期光盘说明

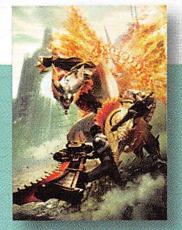
编辑部MHP3试玩影像



其他内容

- 3D短片《小恐龙找妈妈》（需戴3D眼镜）
- NDS Colors！绘画软件，DJMAX原声等
- 近期汉化游戏





本期封面：
噬神者 爆发

出版发行：中国中体音像出版中心
文字编辑：掌机迷们
版式设计：M i i
联系地址：北京市100096-025信箱
邮政编码：100096
Email：pgmagazine@yeah.net

—— 投稿方式 ——

网络投稿信箱：
pgmagazine@yeah.net
信件投稿地址：北京市100096-025信箱，
邮编100096，任意小编收

要求不得一稿多投，不得侵犯他人版权。凡向本刊投稿的文字和图片等稿件，本刊拥有各种使用权，拥有集结出书或制作光盘的权利。本刊向作者支付的稿费已经包括各种转载费，比如网络或其他媒体。如果两个月收不到稿件使用通知，请另行安排处理。如果有其他要求，请提前联系。

PG NEWS REPORT CENTER

掌机新闻报道中心

3DS零售价格和发售日期正式公布

日本时间9月29日下午2点，任天堂在幕张国际展览中心召开“任天堂发布会2010”。会上任天堂老大岩田聡发表讲话，正式公布3DS的相关情报。

3DS的主机造型于今年6月份的美国E3大展上首次亮相，本次任天堂发布会正式确认3DS的零售版最终造型就是E3上公布的模样。而大家关心的3DS零售价格和发售日期，本次任天堂发布会上也全部公开了。



3DS的上市时间是2011年2月26日，首发只有蓝色和黑色两个颜色（居然没有白色或银色），零售价为25000日元（约合人民币2036元）。同时发布会上公开了大量游戏，其中很多是首次公开的新作。具体情况请看本期专题“听岩田聡说，看小编扯”。

现在的日本人玩什么，在哪里玩掌机

最近日本调查机构goo Research在japan.internet.com网站上展开一项调查，关于本代游戏主机的内容，都是比较实际的话题。可惜参与调查的人数少了点，只有1099人，年龄不限，男女比例是53:47。

虽然参与人数不算多，但结果多少能够反映出日本玩家的部分现状。这1099人中的742人有自己的游戏机。NDS系列是最受欢迎的主机，PS2也很有市场，目前也有很多人在玩，甚至任天堂红白机都有17.5%的人在玩，最杯具的是PSP GO，只有2%。对于掌机来说，绝大多数人喜欢在家里玩掌机。即便这个统计是多选，其他选项也相差很大，比如在车上玩掌机的只有28.8%，出门在外（所有地方都可以）玩的紧随其后，占27.5%。

“你有什么游戏机？”		“你最近在玩什么主机？”	
NDS	62.1%	NDS	48.2%
PS2	58.5%	Wii	30.9%
Wii	43.3%	PS2	27.8%
PSP	31.8%	PSP	20.5%
SFC	28.3%	PS3	17.1%
PS	27.5%	PS	4.9%
GBA	23.2%	SFC	3.0%
GB	22.6%	N64	2.4%
PS3	22.5%	Xbox 360	2.4%
N64	21.7%	GBA	2.3%
NGC	17.7%	NGC	1.9%
FC	17.5%	GB	1.2%
Xbox 360	4.3%	FC	0.9%
DC	3.4%	PSP GO	0.5%
Xbox	2.0%	DC	0.3%
PSP GO	2.0%	Xbox	0.0%
其他	6.5%	Other	1.3%
		None	13.9%

“你一般在什么地方玩掌机？”			
在家	94.0%	有WIFI的地方	4.3%
坐地铁或者其他交通工具	28.8%	有掌机玩家聚会的店里	3.1%
出门在外（所有地方）	27.5	在医院、图书馆或类似的设施中	3.1%
在学校或工作	12.5%	其他	2.1%
咖啡厅或旅店	7.8%		

调查显示多数日本人觉得3DS价格高

咱们天朝的游戏机价格一直向国外看齐（水货嘛），同学们买个主机要省吃俭用大半年，没准还得骗家长，容易么。国外呢？欧美也总有人抱怨价格贵，但相比来说还是日本最贵。3DS价格刚公布，一家叫做Getnews的日本网站进行了一项调查，“2月26日发售的3DS卖25000日元，你觉得贵还是便宜？”参与投票者有1000多，32.2%的人认为价格偏高，28.3%认为“贵”，19.2%认为“太贵”，16.4%的人觉得这个价格“还可以”。也有2%觉得便宜，1%认为太便宜。

当然这个投票权威性有待商榷，不过可以从国外玩家的留言看到他们的看法。“我还在犹豫买不买首发。”“看到性能介绍后，我觉得3DS对于移动设备来说超过20000日元就有点贵了。”“对于一个播放MP4的设备来说，25000日元我可以理解；单独的游戏机也卖这个价格，我觉得高。”“价格有点高，但在我的接受范围之内。我真的喜欢《光之神话》和《洛克人传奇3》。”“超任当时也卖25000日元。”“有一点高，我等首发后的降价。”“对一个儿童玩具来说，这个价格不合适。”


还是美国人有钱啊！看，都普及了。

澳大利亚一大妈发明NDS防丢卡配件



澳大利亚悉尼市的Janene Samuel是4个孩子的妈妈，她的小孩有丢NDS卡的情况，于是她自制了一个类似钥匙链的配件，把几张NDS游戏卡串在上面，用一根挂绳挂在NDS主机上。玩的时候都不用拿下NDS卡，所以这些NDS游戏卡除非和主机一起丢，否则不可能单独丢卡了。

Samuel把此物取名为“Gametag”，目前澳大利亚最大的游戏贩卖店EBGames已经进货，零售价20澳元（约合人民币130元）。Samule说之前通过口头宣传卖掉大概450个，她还说自己不是真的想发明什么，但发现很多人需要，所以才批量生产并零售。

玩《任天狗》的女孩反被狗咬

英国小报《每日邮报》最近刊登了一个要点新闻，说的是一个9岁女孩玩NDS的《任天狗》反被狗咬的事。梅根•沃克就是文中的9岁女孩。最近她在朋友家玩NDS的《任天狗》，突然一只萨拉森犬（属于獒类）扑了上来，用嘴咬住女孩的脸，把她拽离了沙发，导致她的嘴唇被狗牙活活咬开。

事发后《每日邮报》认为这只大狗攻击女孩的原因是《任天狗》这个游戏“发出”的狗叫声，让这只傻狗以为是真实的狗类，导致了这个杯具。而女孩的奶奶简•泰勒告诉《每日邮报》说：“我认为这个游戏需要做出一些警告，大人就可以告诉小孩子不要在有狗的地方玩。我认为是这个游戏导致梅根被狗咬，如果当时她们没玩，这只狗就不会咬她了。”不过女孩的妈妈似乎没考虑到这点，她只是说大概是梅根踢了狗一脚，所以这只狗才咬她。

当然没有足够的证据，她们也没办法用法律的手段维权，向任天堂要点医疗费损失费啥的。结局比较简单，小女孩梅根在医院做了整形手术修复嘴唇，而那只狗只能被干掉了。

口袋妖怪爱好者网站被任天堂警告

咱们还陶醉在（免费的）黑白（Rom）之中，玩得不亦乐乎，而其他国家的口袋爱好者网站却因刊登了新妖怪的图鉴就被任天堂警告了。这事听着新鲜吧。

Pokebeach.com和serebii.net都是口袋妖怪的爱好者网站，不过最近他们都收到了任天堂的律师信，信中说“你的网站可能损害了任天堂的版权利益。……所以我们给你的域名注册商递交了基于数字千年版权法案的侵权警告，希望你的网站能够马上撤下那些内容，包括所有图像、截图和其他涉及到《口袋妖怪 黑/白》的内容。……否则任天堂将采取法律上的行动。”这两个网站只能乖乖听话，撤下当时所有和黑白有关的内容，然后气呼呼的发帖抱怨，pokebeach网站甚至生气的说想给网站改名，以免“poke”这个词损害了任天堂的利益。



为什么我们网上到处是ROM和各种侵权了一百倍的东西，任天堂不来警告警告呢？还用问么，天朝被无视了呗。

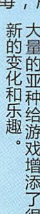
PSP go降价，现在价格跟PSP3000相同

本来是SCE打算用来开创数字下载新时代的PSP go，经过1年的发展，现在的情况可以说是不尽如人意。PSP go之前的售价高达26800日元，相当于2200元往上。10月25日的时候SCE宣布PSP go的官方定价将降到16800日元，相当于1400元，跟PSP3000同价。尽管如此，PSP go因为没有UMD光驱，操作别扭等等因素，依然让人觉价格太高。日本人纷纷表示降到10000日元以下会考虑购买一台。

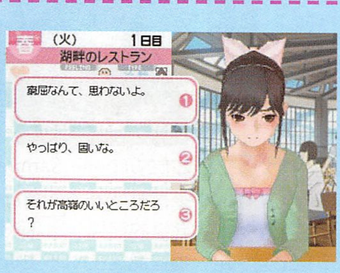
《怪物猎人携带版3》怪物新亚种公开

试玩版估计大家都爽到了，现在CAPCOM又公布了三种怪物亚种，其中一个是试玩版中已经包含的冰碎龙，所以重点在与另外两只——身为彩鸟クルペッコ亚种的红彩鸟被称为电气明星，它两翼部位有两个电气石能发出闪电和强光，这跟普通种彩鸟的打火石功能完全不同。另一个是水兽ロアルドロス的亚种紫水兽。紫色意味着毒，所以它攻击的附加属性都由水变成了毒。




大量的亚种给游戏增添了很多新的变化和乐趣。

受Love Plus影响，日本恋爱游戏市场扩大



来自日本矢野经济研究所《Otaku市场相关调查结果》的资料显示，2009年日本恋爱模拟游戏的市场比2008年增长83%，销售额增加86亿日元。文章特别提及了Love Plus游戏的作用，因为这个游戏的人气，以女性为目标以及手机上的恋爱模拟游戏用户急速上升。其实这一点我们通过PSP游戏发售表就能看出来，最近这一两年PSP上的恋爱AVG数量多得惊人，男性向和女性向的都不缺少。

“当新型号可以使用时，我们就告诉你。”

PSPGEN网站专搞PSP破解，在破解界名称很大。最近他们得到PSP游戏开发商的内部消息，宣称“到今年11月15日，SONY就不卖PSP开发硬件（DTP-T2000A）和测试工具（DTP-H2500A）了。如果真的需要，必须提前找SONY预定。”

“当新型号（new model）可以使用时，我们就告诉你。”据说这是SONY给PSP游戏开发商的通知原话。这里“new model”的意思含糊不清。联想到TGS期间《真人快打》系列的开发商曾表示PSP2真的存在，他们已经拿到了。就是说SONY已经给一些重要的游戏工作室散布了PSP2开发设备，而目前较可信的传闻是PSP2大概会在2011晚些时候公布，还有说PSP2会在2011年圣诞期间上市的。而这次传闻中提到的“new model”自然让人联想到PSP2，PSP开发设备的停止销售似乎更能说明PSP2快来了，除旧迎新的时候到了。

不过各位看官，这只是一条典型的传闻，SONY正式公布PSP2之前肯定还能听到很多类似的。

“只要3DS能玩NDS游戏，就可以做烧录卡。”

3DS刚公布的时候，AK烧录卡（Acekard）的主要开发者私下这样说。此话可理解为“做一个在3DS上能玩NDS游戏的烧录卡”，其实就是NDS烧录卡，大家不用高兴的太早。



“DSTWO绝对可以用在3DS上。”

十月初Supercard烧录卡开发人员在电子邮件中透露，DSTWO烧录卡绝对可以用在3DS上——玩DS模式下的NDS游戏和自制程序。他们表示即便3DS带有新的自动反破解的保护机制，也可以通过DSTWO嵌入CPU来找到绕过保护的方式，就像他们最近在DSi 1.4.1固件上的方式一样。他们还表示只要拿到3DS主机，就开始研究破解。（这个不是传闻了，这么有钱途的行业，几大烧录卡厂商肯定都等着3DS呢。）

“我借了台PSP GO，不久你将看到HEN运行在上面。”

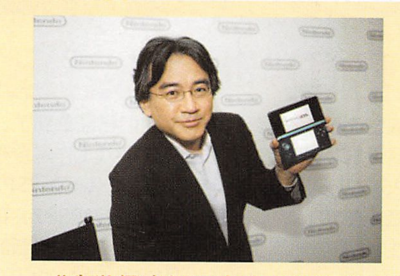
Wololo（人名）测试了Tatal_Noob（人名）制作的6.20核心漏洞和6.20 TN（HEN）自制系统，Wololo确认6.20 TN可以完全正常的运行在PSP 3000上，当然也可以运行在PSP GO主机上。

“第一次运行失败了（我差点拉裤子），然后Total_Noob很快指出我的问题（我说过他是天才吗？），然后我可以把HEN运行在6.20系统上了，这100%是真的（我第二次差点拉裤子）！我可以运行在6.20的PSP3000上运行Wagic自制程序。”

HEN是“自制程序使用器”（Homebrew Enabler）的意思，通过修改PSP系统核心，在PSP上运行自制程序，当然也包括运行游戏的ISO。据Total_Noob所说，6.20 HEN会在圣诞节之前放出。这个系统可以运行在所有PSP上，PSP GO还不能确定，因为他还没测试。据说6.30/6.31也可以刷写此系统，因为和6.20一样存在这个漏洞，不过还没得到正式确认。



TALK 01



“我觉得我们不应该把软件卖得不好都怪盗版。即便游戏被盗版了，只要我们可以做出特别有吸引力的产品，可以吸引很多玩家，能够让玩家得到很大快乐，那么这个软件就可以跃居销量排行榜的榜首。所以我们要从两个方面同时看问题。盗版的影响是绝对存在的，但是对我们来说，增加乐意掏钱购买我们的产品的用户也是重要的事。”

——任天堂老大岩田聪最近和股东的电话会议发言。可见这年头做个游戏真不容易啊，尤其当BOSS，要考虑的事情特别多。

TALK 02

“过去几年，我都在看NHK电视台的早间电视剧，Kanto的东西不错。以前我也看过很多，但是每次我都是坐在那里告诉我自己这些日剧的错误有多严重。电视剧的真实感会根据导演对电视剧的理解彻底改变。剧本的结构并不是都重要，假如在拍摄期间不能指向正确的方向，将导致电视剧的失败。排除感觉不对的地方就是我们的工作，每当我看电视的时候我都在想这件事。”

——在最近一期的本社访谈中，宫本茂公开了他的一大爱好，看日剧。不过大神就是大神，人家不瞎看，看电视都能联系到如何做好游戏。



TALK 03



“它低于我们的最低硬件要求，目前只能这么说。我们还没拿到3DS，所以还没办法确认，但从我们目前掌握的情况来看，3DS低于我们的最低硬件要求。你不可能在3DS上做出像《Epic Citadel》这样的游戏。就像我说的，我们还不能发表正式的声明，他们（任天堂）早就应该联系我们了。”

——之前就不喜欢Wii的Epic公司的副总Mark Rein不愧是玩硬件的，好像对3DS的性能很吃惊的样子，人家任天堂从NGC开始就不追硬件性能了……副总还是别抱怨，找硬件强的主机开发引擎吧，或者也试试玩创意。

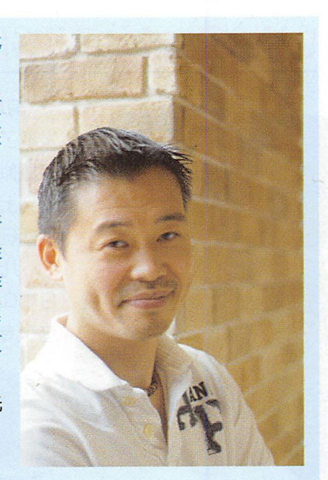
TALK 04

“我极度自豪的宣布，Renegade Kid工作室几个月前已经成为超赞的任天堂3DS的授权开发商。对延期公布这件事我表示歉意，不过因为我们现在正非常繁忙的挖掘3DS的性能呢。”

——老板Jools Watsham在博客上炫耀他们的Renegade Kid成为3DS授权开发商。（Renegade Kid的作品有NDS的《月球》和《病房》这两大FPS游戏。）



TALK 05



“正好相反，我相当讨厌工作。我很想早点引退，去过舒服的日子。所以现在工作上总是乱来。要是真的喜欢工作，就只专心做好一个项目，不用做什么领导，只需要慢慢地做《丧尸围城》这一个游戏，然后又可以拿很好高的工资，也还是有这样的制作人啊。但是，我不是那样。就算是很痛苦，但是一旦开始做了，领导也好、制作人也好，我都会尽力。所以我相当的痛苦。现在，我和EXCITE成立了交流研究所（Comuken），主要致力于网页游戏的开发，这个也是一样的痛苦。只是制作家用电子游戏的话，我会轻松很多。网页游戏需要不断的考虑新东西，然后给出指示或者学习，这是很累的。但是这样一来应该很快就能引退了。所以，我真的不知道‘稻船先生很喜欢工作吧’是怎么来的。”

——Capcom当红制作人稻船敬二回答记者的问题“稻船先生很喜欢工作吧”。其实他这样的回答很踏实，没有虚情假意，而且没把工作当成娱乐混日子。

TALK 06

“游戏产业中日本和西方游戏开发者的不同，日本开发者试图用漂亮的艺术作品（artwork）制作游戏环境，而西方开发者使用技术来绘制环境。日本人小心的制作模型和纹理来创造一个世界；而西方开发者使用着色器、光影、阴影、各种效果和程序来创造他们的世界。”

——小岛秀夫最近在微薄上的留言。小岛是个聪明人，避开如今日本游戏开发产业技术落后的问题，而是从不同的开发风格说事，好像他开发的《合金装备》系列不用那些技术似的……



TALK 08

“3DS有很多有趣的元素来实现它，新的功能将出现。我觉得我们想要尝试做这样的游戏。而且我知道我们已经开发了很多3DS游戏，但是这个游戏我们觉得在3DS上开发简直太酷了，所以决定出在3DS上。”



——《洛克人传奇3》的制作人北林达也解释为什么要在3DS上开发这个游戏。对，艾鲁村也是他的作品。

TALK 07



“我觉得3DS的硬件很厉害。在E3上我在某人那里玩到了演示……可能最好还是不说这个人是谁，总之是任天堂里的一个老人。这个演示给我看到了3DS强大的图像处理机能，和非常有趣的用户体验。我觉得他们有非常有趣的平台，虽然存在一些问题，但他们（任天堂）意识到了，只要处理掉就不是问题。事实上我不会惊讶一些高端的游戏出现在这个平台上。我们是不是会把Crysis做到3DS上依靠它本身。我最初联系他们是在E3上看到这个平台，也想看看Cry Engine引擎能不能做到这个平台上。但这只是最初的想法——还没有确定。总之3DS和Crytek有合作的机会。”

——Crytek公司的老板Cevat Yerl从内部渠道玩到了3DS，感觉3DS的性能大概可以开发Crysis，跟Epic公司的说法完全不一样啊。（Crysis中文名《孤岛危机》，别名显卡危机，顶级画质中的战斗机，高配置的代名词）。

GAMETECH公布PSP GO和PS3手柄连接器



前几期PG新闻里说过一个传闻，就是有人发现了SONY公司注册的新专利产品，一个连接器似的东西，可以把PSP GO和PS3手柄安装到上面，相当于合体。然后就可以拿着PS3手柄玩PSP GO了。

几个月过去了，SONY方面没什么动静，日本GAMETECH公司先下手为强，公布了跟这个专利一模一样的产品。这个产品相当于



一个支架，上方是PSP GO的安装架，下方安装PS3手柄。组合完成后，就变成一个PS3手柄+PSP GO的大号掌机。为什么这么组合呢？因为PSP GO可以用PS3手柄玩，而PS3手柄的手感更好，专门给追求手感的玩家的产品。之前某期PG介绍过PSP GO和PS3手柄的蓝牙配对方式，还要有PS3主机才行。所以你别一冲动买个PS3手柄，想用它来玩PSP GO没这么简单，还需要PS3进行信号配对呢。





上市时间和价格

GAMETECH连接器：2010年末上市

价格：2980日元（约合人民币243元）

《怪物猎人P3》限定记忆棒



Capcom当然不做记忆棒，但他们可以找人代工嘛，然后贴上自己的标签变成限定产品，同样好卖。这是年底大作《怪物猎人P3》的主题记忆棒，容量是4GB，Mark2规格。和游戏同时发售，定价是3129日元，约合人民币255元。这价格实在不便宜，255元可以买SONY或SanDisk原装8GB记忆棒了，而你花255元买《怪物猎人P3》限定版记忆棒，除了贵之外，会发现里面预先装有《怪物猎人P3》的PSP主题，让你暂时忘记多花了一倍钱的痛苦。

上市时间和价格

MHP3记忆棒：2010年12月1日上市

价格：3129日元（255元）

《口袋妖怪 黑/白》限定版DSi





3DS明年初就发售了。作为NDS系列的下代掌机，3DS的机能更强，裸眼看3D，还能玩NDS游戏。谁会在这段时间买本代DSi？如果你像岚枫一样有钱，那就没压力，都买。或者你是个口袋迷，大概看到这个黑白的限定版DSi也会忍不住有掏钱的念头。

这是任天堂新公布的DSi限定版主机——口袋妖怪黑白主题，就是在主机上印有口袋妖怪的logo。“黑”用的是黑色DSi，“白”是白色DSi，两款限定版的图案相同，都是线条图案的神兽。动心了吗？考验你是不是真口袋迷的时候到了（笑）。

上市时间和价格

口袋妖怪黑白限定版：2010年11月20日上市
价格：19800日元（1613元）



《黑豹 如龙新章》推出限量300瓶“利口酒”



《黑豹 如龙新章》大家都玩了吧？游戏的舞台在日本的歌舞伎町（游戏中叫神室町），所以这个现实题材的游戏中有很多内置广告，比如商店货架上的大量真实杂志。而游戏发售前，SEGA公司已经和日本电器商店搞过活动，推出了游戏主题的剃须刀，所以这个酒的出现就不那么让人感到惊讶了。

这瓶酒是SEGA公司和日本酒厂“请福酒造”合作推出的“黑豹 如龙新章 请福咖啡琉球流”（根据介绍，这是一种有咖啡味的Liqueur酒，可以用牛奶、柠檬水等调制，甚至可以配合冰激凌），只限量生产了300瓶。数量很少，所以此酒只在网上销售，2010年10月5日晚上6点开始在“请福酒造”销售网站上贩卖。

《黑豹 如龙新章》这次的合作项目真不少，厂商之间宣传互动好不热闹，不禁让人感觉游戏和生活已经融为一体（当然是在泥轰，天朝玩家表示淡定）。如今游戏内置广告的发展很不顺利，一方面玩家越发重视游戏体验，游戏植入广告的越来越少；另外游戏植入广告的效果评审也很困难，都造成游戏植入广告的发展受阻。如龙新章能做到这种地步已经很不容易了。

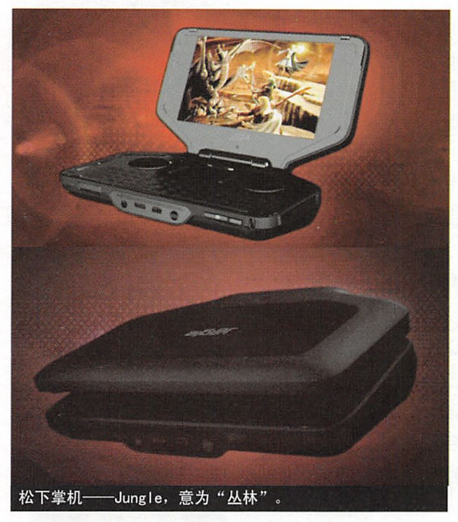
上市时间和价格

如龙新章利口酒：2010年10月5日网上订购
价格：1890日元（154元）

“欢迎来到丛林，这里有有趣的游戏。”

日本松下电器公司似乎一直放不下游戏主机这块领域，他们在1993年的时候早于任天堂、世嘉和后来的索尼推出了以CD光盘作为媒体的游戏机——3DO，后因高价格和极少的游戏支持而惨败。2001年的时候他们又跟任天堂合作推出了具备播放DVD、CD的加强NGC——Panasonic Q，也因为价格问题很快就停止了生产。现在他们又打算再次进入游戏业，不过这一次的切入点是掌机。

Jungle——这就是松下新掌机的名称，看到这个单词很多喜欢听摇滚的人第一反应就是枪花乐队的那首著名的曲目“Welcome To The Jungle”，歌词一开始就是Welcome to the jungle we've got fun and games（欢迎来到丛林，这里有有趣的游戏）。或许松下真的是从这段歌词中得到的启发，给这个怎么看都像是10年前的设计师设计出来掌机命名。当然，在前有任天堂和索尼二分天下，后有iPhone、Android、Windows Phone 7等手机平台都想挤进来的掌机市场，松下并非盲目的加入战斗。他们给Jungle的定位是“玩网络游戏的掌机”。



松下掌机——Jungle，意为“丛林”。

如果抛开Jungle那笨重臃肿的外形，它的其他配置似乎都能令人满意：超高分辨率的屏幕、QWERTY规格的全键盘外加游戏机上常见的十字键和其他按键。不过别忘了游戏机玩的不是硬件，游戏软件才是关键。我们这里假设暴雪公司会给Jungle开发《魔兽世界》这种级别的牛逼网游，这样Jungle对于网游爱好者来说是不是就必买了呢？

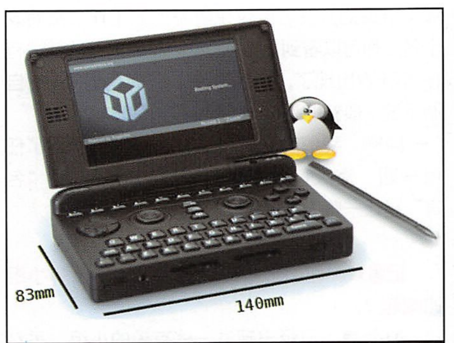


某人玩WOW的界面图，所有信息在大屏幕的电脑上一目了然，而在Jungle上会是什么样子呢？估计就跟你正在看的杂志上的这张小图一样。

请看这张图，很多WOW玩家都不会使用官方的默认界面，他们为了让游戏变得更加自如，会使用很多插件将界面变得丰富多彩。虽然Jungle屏幕分辨率高，但是小屏幕依然是小屏幕。有5到6寸大小的屏幕如果要放这么多东西，那几乎没一个能看清楚了。就算人们能够习惯不用这些眼花缭乱的插件，仍然有一样东西是很难去掉的，那就是文字信息框。不像是家用单机游戏，大部分网游中都需要时刻保持一个显示文字信息的地方。不论是玩家们相互的对话交流，还是服务器发出的一些信息都是这样。记得XBOX360早期还有人抱怨一些高清游戏中的文字在比较小的电视机上看不清楚，那么Jungle这种掌机的屏幕如何来适当的显示文字就更是一大挑战了。还有全键盘，习惯了手机打字的朋友能够快速的利用小小的键盘打字，但是一旦涉及到游戏内容，就不是一回事了。比如你在键盘上设置了一个快捷键来释放一系列的法术，紧张的时候很可能就会按错了。

以上的分析都是基于Jungle会有WOW级别的网游这一假设。也许Jungle确实不适合做这种大网游，所以松下目前公布的唯一一款游戏是《太空堡垒卡拉狄加 Online》，就是一款基于浏览器的网游，也就是我们常说的网页游戏。这种级别的游戏只要有一台能开浏览器的电脑就可

以玩了，如果想要出门时也能玩，可以使用上网本，甚至手机，那么为什么还要买一台这样的掌机呢？



其实今年还有一部掌机，运行Linux系统的“Pandora”，估计也能玩网页游戏。

如此一来，Jungle的游戏模仿WOW不现实，主打网页游戏不牢靠，只剩下开发自己的专用游戏了。但是如果Jungle主机的销售没有一定的量，也不会有人冒风险投资做好游戏。同样如果在线人数少的话，一般人也不会想要去玩这款网游，这是一种恶性循环。当任天堂和索尼看到这些风险，让他们的掌机极力避开网络游戏市场的时候，松下却认为他们找到了突破口，打出“网络掌机”的旗号。仅仅玩概念只能暂时吸引人的眼球，不可能达到最后的成功，这一点我们国人自己就有案例可以证明：2005年盛大就宣布要推出网游掌机EZ mini，号称“全球首款网络娱乐终端”，但最后连个影子都没有。



05年盛大放出的EZ mini图片。

松下锲而不舍的再一次进入游戏界，却没有人看好它。到底Jungle里面有没有隐藏着fun and games，就要等时间来证明了。　　文/硬核

（上接12页）

Alek■：考虑到前面我们已经说的，我希望还能有一些东西被解放，这台主机再次爆发能量，我们仍然会看到一些真正开发者的真实行动，做出一些货真价实的东西——当Sony改变了密匙，出现像Alex一样的人也可以白手起家制作出一个新的CFW核心。

记者■：你怎么看Sony对抗自制程序界的事？

Alek■：嗯，Sony以前并且一直对付自制程序界，尽管我认为Sony会给自制程序作者一些利益。另一方面，无论如何，盗版都不是自制程序，一定要彻底分清楚。假如Sony可以理解任何主机开源带给自制程序界的主动性，他们将不会有任何麻烦。虽然肯定有一些人喜欢盗版超过开源软件。

记者■：按照你的观点，CFW界已经死了吗？

Alek■：这个问题回答了很多遍。直到有人做出了新代码，而不是复制Dark Alex的工作，然后制作一个新固件的新内核。是的，CFW界快死了。

记者■：我在www.dark-alex.org上看到过这个信息“2011年圣诞节，PSP2全球发售。”你根据什么认为PSP2将在那时上市？PSP2能复兴掌机世界吗，还有CFW界？

Alek■：Sony每次发售新主机，他们都会创造一些人们想不到的期待出现。破解界也是这种情况。

当PSP3000发售时，这个小世界中有许多新代码，我们期待新主机也是这样。他们拿出最好的主机，我们将有最好的破解界。

记者■：感谢你的时间。我希望我们真的能把PSP破解界的一些事情搞明白。你在“阴暗面”跟玩家们问候一下吧。

Alek■：你们好，来自真正阴暗面的PSP-Fanatik.ro的玩家们，有一个面将总在你的头脑和心中。同时，一说到破解界，任何人都可能是爱管闲事的人。

是的，PSP自定义系统界已经快死了

Dark Alex在PSP破解界已经上升到了神的高度，几乎没人能到达和他平起平坐的高度。他以前的“功绩”咱们就不重复了，即便你不知道那些程序，你也会不知不觉的用到。事实上，如今其他人发布的很多新破解程序，在文本说明中也经常加上感谢Dark Alex的字样，以表诚意。不过Dark Alex大神已经消失了很久，在最近的一个访谈中，Dark Alex的个人网站Dark-Alex.org的网管Alek透露了Dark Alex的一些消息。Dark Alex还在关注PSP破解界，包括PS3破解。似乎有机会还会出山（事实上他之前就这么干过好几次了）。 编译/平射炮

记者■：先来说说你的昵称是什么，你是谁？

Alek■：我的昵称是Alek，虽然我以前在其他网站有很多别的昵称，但跟现在没有关系了。我是Dark-Alex.org和Sceners.org的网站管理员，也是M33小组成员。

记者■：www.dark-alex.org什么时候建站的？

Alek■：dark-alex.org这个域名是2006年9月30日注册的；当时我们做这个网站是为了发布Dark Alex的作品，作为官方网站。

记者■：以后有什么进展你才会恢复这个网站？（编者注，Dark Alex隐退后dark-alex.org网站就关闭了，至今未开。）

Alek■：事实上，可能就像你已经知道的，这个域名和网站都处于不明状态的维护中。这是因为Dark Alex正在休息，也是“维护中”，他的新项目才能带来开发者们以后的活跃。根据这个来看，未来没什么希望重开。

记者■：Dark Alex有什么消息，他现在在干啥？

Alek■：他娶了一个俄罗斯美女，有两个孩子和一只狗。开玩笑的。他正在做另一个项目，我只能说这么多。

记者：你对PSP破解界非常了解，什么事让你想要改变它？

Alek■：考虑到之前PSP和PS3破解界的所有事实，我只能说问题和过去碰到的相同。Dark Alex是唯一一个在PSP破解界做实事的人，剩下那些所谓的开发者仅仅是复制他的工作，然后改个名。你可以看到，自从Dark Alex离开后就没有任何CFW出现了。（编者注，CFW是指PSP的自制系统，最新的是5.50 GEN-D和5.03 。）

同样，我们离开后也没看到任何人学到了任何东西，盗版仍然是需要铲除的诅咒，而“名声”是让一些人忘记这个的美梦。

记者■：你怎么看PSP新漏洞和新破解小组的崛起？

Alek■：已经出现过一些有趣的小组，虽然我猜对他们来说参与就是有趣。（悲哀的是他们仍然改着相同的代码而不是研究新固件）另一方面，追求名声的那些人不算。

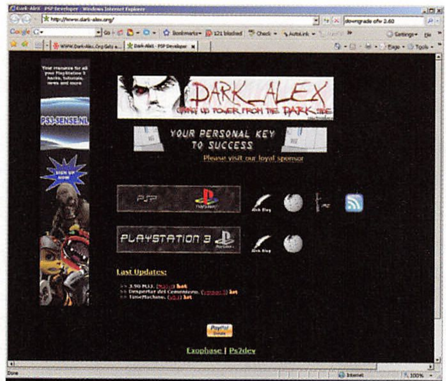
不过，我确实知道一些开发者正在研究最近的破解漏洞，比如m0skit0和其他一些人；我打赌他们可以给这个虚伪的世界带来一些不同。他们将有希望找到让自制程序运行在新固件上面的方法，因为还有很多漏洞没有发现，可以实现这个想法。

记者■：Dark Alex对PS3破解有什么看法吗？

Alek■：事实上，我们拿着一堆爆米花，正在看这个电影怎么发展。我们等着看下个月会发生些什么。

记者■：你怎么看明年PSP方面的CFW破解？

（下转11页）

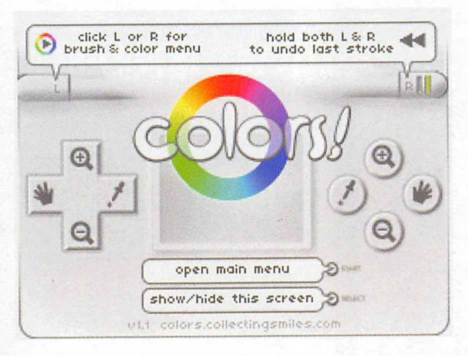


Dark-Alex.org曾经的截图，要多丑有多丑，但内容是你需要的。以此纪念更新OE和M33的日子。

■NDS最强图画软件Colors! v1.1版发布

Colors! v1.1

NDS上最牛的画图自制软件Colors!最新的1.1版本终于推出了，新版本包含了若干重大的更新，使用起来更加方便，功能也更强大了。



第一次运行软件会提示你进行全屏压感调整，你只需要用笔用力的把颜色涂满整个屏幕，系统就会自动进行压感的校正。这对于一些使用时间比较长的机器来说是个福音。进入正式的标题画面之后会发现界面改了，各种功能都摆放了出来，一目了然。在设定菜单里可以对按键功能进行设置，其实是对你习惯用那只手的设定。新增的Gallery画廊模式只要能连上Wi-Fi，就可以直接从NDS上浏览、下载他人的作品或上传你的作品。而且还可以看到官方制作的杂志，包含一些高手的采访和优秀作品。Export导出作品可以按照512x384、1024x768、2048x1536三种分辨率进行。导出后两种分辨率花费的时间较长，但最终效果很好。Playback回放功能除了可以观看整个作画过程之外，还可以随时进入某一步，并撤销那一步之后的所有动作，这是修改作品的好方法。



正式作画时你就会发现这里的界面也发生了微妙的变化，变得更漂亮了，放大功能也有两段：2x和4x。在画笔和颜色选择界面下发现多了几种画笔模式。其实除了这些看得见的变化，还有一处加强就是Colors!不再限制存档文件.drw的大小，超过1M的文件也可以保存，再复杂的画也能够在NDS上完成。


国外玩家Colors!绘画作品展

这些作品来自colors.collectingsmiles.com

汉化生活

最新掌机游戏汉化情报，
讲述汉化者自己的故事
注：资料条内时间为汉化版发布日期

光之圣女传说：诸神的黄昏

●PSP ●10月9日 ●PC汉化组



——发布文——

这次的汉化没有预告，没有立项，只有送出门的发布，是名副其实的剩女.....

要程序没程序，要翻译没翻译，连提议汉化的策划都跑了。就是这样磕磕绊绊的一路下来，居然也做出来了.....可见她生命力的顽强。在组里也是不受待见，哪个翻译看她可怜，就帮着翻译2句当喂2口饭吃，然后嫌烦的时候说丢就丢的可怜孩子....做了多久也根本没人记得了。折腾了这么久，也算是嫁出去了。

感谢所有制作人员的努力.....好不好也就这样了，嫁出去的女儿泼出去的水。（奎爷我认为这是传说中的免责声明！）

汉化历程：八月下旬的某日莫名其妙的就开了这个坑，本来一看ROM，发觉是入门级的，当天就导出了全部的图，打算3-5天弄出来，然后第一天就做了总图量的60%。接着开始碰到有难度的工作......刮刮卡的背景图，一共30张，P那些图几乎等于把原图的某部分重新画一遍。我以1-3小时/张的速度做了26张，还有4张找不到下手的地方......这些刚搞完，还没来得及放松，又遇到了绿死病问题。很多图片莫名其妙的出现密密麻麻的绿点......很是恶心。

研究了两天才找到问题所在：同1张图的两个部分用了两个不同的16色色板（和一张图可用两个色板显示是不同的），绿死病的图4小时/张可以解决。接着，又发现了字库和文本......好在字库和文本比较简单......之后WLK开了......这也是拖到这个时候才做完的主要原因>_<。

国庆节有了时间，终于弄完了剩余的部分。这个游戏绝对是新人杀手级的。值得一提的是：这个图没有做......它是整个游戏图片最高难度的体现。在一个拇指甲盖大小的地方挤了4张不同图片的tile，每个图片都有两个色板组成。也就是说，会得绿死病。同时被4个不同MAP控制......考虑再三，虽然不是没法做出来，但是没法保证做的好看。中文比日文字型要复杂很多。下载模式和联机模式都做了，但限于没测试条件，不知道全不全。联机模式以前玩过，很有意思，有条件的童鞋一定要试试。

悲剧的是我不记得我打没打过反烧录。压缩包里有，如果出现存档损坏，游戏时下屏幕没反映的情况，请打反烧录。

触摸歌唱

●NDS ●10月9日 ●marinakir个人



——发布文——

本游戏汉化率高于99%，歌曲部分没有汉化，把日文歌变成中文歌貌似是焚化部或者光腚菊的工作？

但丁地狱

●PSP ●10月6日 ●SouL丨靈魂



——发布文——

终于赶在黄金周结束之前赶出来了，全部游戏对话手抄。后期自己翻译，工作也不小。不过最后结

果还是相当**的！此作品仅出于本人对但丁地狱的喜欢，出此汉化。全部工程本人一人制作，如有不足之处请大家见谅！

此为全剧情汉化，也就是说菜单什么的全是原版英文，只有CG动画翻译了，而且配了中文字幕。由于个人技术能做到也就这么多了！

建议游戏同时关闭原英文字母，以避免中英文字母重合！

谨以此汉化游戏献给所有喜欢但丁地狱、喜欢ACT、喜欢PSP的朋友们！

皇牌空战X2 联合攻击

●PSP ●10月6日 ●A9AF汉化组



——发布文——

无。

新世纪福音战士：凌波育成计划DS With 明日香补完计划

●PSP ●10月6日 ●ACG&3DM汉化组



——发布文——

本次是ACG汉化和3DM飞速汉化组的第一次合作，合作相当愉快。EVA也算是一部国民级的动画了，想必两位女主角在各位玩家心目中留下了深刻的印象，厚道的整合也能让大家体验一把脚踏两只船的瘾啊。

SUNDAY对MAGAZINE：集结！顶上大决战

●PSP ●10月1日 ●3DM&游鱼汉化组



——发布文——

本项目2009年4月2日启动以来，已经过去了一年半的时间。不过，无论怎样，本项目终于完成了。

本项目最初，oz01和我考虑到文本量较小，会比较容易做，就破解了此游戏，具体过程年代久远，已经记不清了。虽然如此，但项目初期，仍然由于缺少翻译，文本迟迟无法完成。后来，在久远的努力和游鱼汉化组jillwen的帮助下，我们完成了文本的翻译。之后，游鱼汉化组的清文，单独完成了美工和润色工作。清文和游鱼汉化组对待汉化精益求精的态度，让我感到由衷的敬佩。

项目过程中，项目初期测试没有考虑到的字库扩容死机问题和部分格式的图片导入后验证码错误导致的死机问题相继被发现。幸好此时游鱼汉化组的新进破解人员贾广文将其一一化解。问题解决后，我们又对程序和资源进行了整理，并制作了现在大家所看到的汉化补丁。

我可以问心无愧的说，我们该做的都已经做了。感谢大家一直以来对我、3DM电玩汉化组以及3DM汉化组工作的支持。

地狱门神 2010.10.1

恶代官漫游记

●PSP ●9月30日 ●PLAY汉化组



——发布文——

对于此游戏，尚有部分小问题，比如有的地方缺字（并非字库问题，只是有的文本导入了必定会引起此问题，目前还不知道怎么解决）、联机的时候文字是乱码（因为导入了这部分会有更多字消失，所以就选择了不导入）、小部分随机事件会有点排版问题。

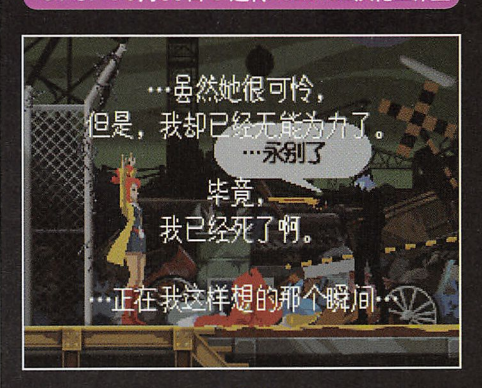
如有破解可以帮忙解决那个导入文本缺字的问题，请联系下我。

虽然此游戏并不完美，但是却是我们的心意，图片已经基本都P过，相信大家还是可以玩的挺好的。这游戏是类似大富翁的类型，内容也比较丰富。开始游戏前，希望大家进入地图并按start键，查看里面“说明”一项的内容，里面有游戏基本玩法的介绍！

最后祝各位国庆快乐！并对所有为此游戏付出辛劳的同志们表示感谢！明天，play汉化组将继续为您带来精彩！敬请期待！

幽灵欺诈

●PSP ●9月30日 ●逆转ACE&TGB汉化工作室



——发布文——

如同我们之前所说，一切的终结，就是一切的开始。在国庆节到来之际，在我们即将短暂的说再见前，这最后的礼物，就于此时献给大家！

目前本作全章节已经全部图片均已汉化，并且根据各烧录卡的情况进行了测试，模拟器方面也已经测试和做出了说明，游戏也可以继承之前的存档。针对字体方面的意见，这次准备了仿原体版的字体和宋体普通版的2个版本的rom供大家选择~

本次汉化在后期进行了大量的测试，以上次发布进度时算起，为1周4章的精细测试，并且在最后还是用了不少时间进行交叉测试，多次通关均无恶性BUG，大家可以放心进行游戏。不过，百密难免一疏，如果大家在游戏中发现了什么错误的话，可以按情况去之前的提交帖告诉我们~

关于本次的汉化故事和各种趣闻可以去看组内连载“幽灵诡计汉化日记”，这里就不再多说，对汉化有兴趣的玩家可以去看一看。

最后要特别感谢本次的破解，翻译，测试等众人，没有大家齐心协力的努力和配合，这次汉化就不会顺利和完美的完成。希望大家以幽灵诡计这款佳作作为国庆休息的美好开端，ACE&TGB在这里祝大家国庆节快乐！

怪物猎人日记暖洋洋的艾鲁村

●PSP ●9月29日 ●ACG汉化组



——发布文——

对于《猫猫村》，我要吐槽，我还要爆料，《猫猫村》完全就是老卡的试水之作，原本估计这游戏撑死了也就3M左右的文本吧，结果，差点吓死俺，居然有13M，真是喵了个去的。不过实际的翻译文本量远远少于这个数，这可苦了翻译，很可能我们60%的劳动根本就是不需要的，但就是怕出意外，所以力所能及之处都把他给翻掉了。因此有两个地方是没有翻译的，就是所有在2G中出现的武器装备名字，以及最后的职员表。另外，不要嫌字体难看，这中文点阵字库里也实在很难找到好看的字体，所以还请各位玩家包含，我们会视情况进一步完善。

为了让大家早日玩上这个游戏，目前的版本还没有来得及处理XMB界面下的编码，所以如果看到输入名字、存档等界面有乱码，还请淡定。如果后面能腾出手来的话，我们会发布一个修正版。而且，这次也没来得及做补丁。幸好呢，文件不大，为了使文件更小，我们去掉了安装文件，就算不压缩，也才200多兆。

最后声明一点，由于游戏文本庞大，我们选择性地跳过了一些认为没用有的文本，如果在游戏内遇到日文请在我们的BUG回收帖内提交。


GOD EATER®
BURST
ゴッドイーター バースト
3D vision

噬神者爆发 试玩感



你会发现屏幕下方新加入的Burst槽，这是提示神机解放可以持续多长时间的。这图是使用Combo Burst进入神机解放模式，可以获得一颗荒神子弹，一半的持续时间。

文/硬核

新作在很多方面更加完善，可以完全放弃前作了

资料篇性质的游戏，并非2代续作，试玩版很厚道

《噬神者 爆发》的试玩版很厚道，NBGI沿用了前作试玩版的做法，在新的试玩版中放上了相当丰富的内容，而且试玩版的记录到时候还能导入正式版中，勾着你去买10月28号发售的正式版。

早就知道《爆发》只是资料片性质的游戏，有点像《怪物猎人》系列中的G作品，所以试玩版一开始从表面上看几乎看不出区别。建造人物之后进入避难所据点，场景什么的都跟原作一样，故事也一样。直到开始任务才会慢慢的发现不同。

新的神机解放系统更加快速

既然是以Burst为副标题，那么这个神机解放系统肯定有改动较大的。接了一个任务后我首先尝试的就是新的Combo Burst，也就是在普通连击的最后一下直接出嘴咬荒神。这样听起来似乎要神机解放就变得非常简单，其实因为你先要打完这一套连击的前面几招，算在一起的话时间也不少了。当然还是会跟普通的捕食有不同的地方，那就是可以灵机应变。打两下看到形势不错，就可以以捕食作为连击的结尾。相反如果荒神已经转身向你来了，就可以直接收手走人。总的说来Combo Burst让神机解放的机会大大增加了，这样战斗的节奏自然变得更加快速。其实除了这些明显的变化，神机解放之后还有很多诸如攻击速度更快等不易察觉的改变，有兴趣的朋友可以等我们下期的《噬神者爆发》攻略。

AI的提高，和其他众多要素的改进充满了制作诚意

接下来几个任务，我发现NPC比原作聪明多了，我扔了一个回复柱，他居然懂得走进去加血。原作的NPC就算快死了也是完全无视回复柱的，这让回复球和柱在单人游戏中没办法发挥全部作用。他们只知道埋头猛打，最多等你倒地时过来救你。有时候还容易吸引远处的荒神注意，搅乱战局。《爆发》中你可以给NPC下达一些指令，很多场合下非常有用。你的角色和NPC在战斗时也会经常冒出几句语音，我个人感觉很破坏气氛，喜欢声优的人估计不会同意我的观点。

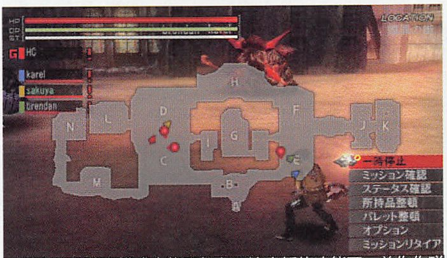
除了战场上的变化，试玩版中还可以看到新作很多界面



通常的捕食进入的神机解放模式，因为发动条件比Combo Burst苛刻，所以奖励也丰厚。可以一次获得三颗荒神子弹，持续时间也是正常的长度。



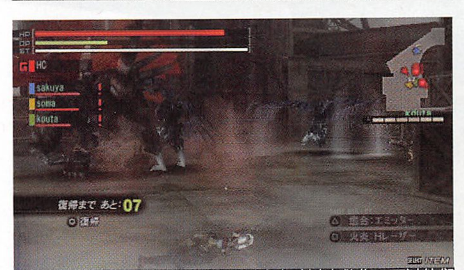
给NPC下达的简单指令，有狭域和广域信号之分。狭域信号只有你附近的NPC能听到，广域则可以让全地图的NPC看到。不知道正式版会不会增加新的命令。



一时停止！单人模式中终于加入了这个暂停功能了。前作你碰到什么大事小事都只能让PSP进入待机状态来暂停游戏。



新加入的回复子弹，而且只要有OP也是可以无限使用的。回复弹跟其他子弹差不多，也可以自行编辑出各种其他的形式。



战斗中倒地战斗不能时，NPC还是会自动过来救你。不过他们实施救援后，你有一段时间的缓冲期，可以等相对安全后再按圈键站起来。



子弹编辑界面新加入了伤害统计和OP消耗提示等内容，每一发子弹对目标的伤害也会以数字的形式跳出来显示，非常实用的界面。

上的改进。比如在强化装备的时候，原作只能挨个点进去看是否可以强化。这次新加入了一个提示，现阶段可以强化的装备后面都直接有四个字——“强化可能”。另外子弹编辑界面信息更加丰富，他们甚至在子弹里加入了一种装饰用的弹药，看来是受前作有很多玩家把子弹编辑得特别华丽的启发。相信这下有更多人愿意在自创子弹上花更多的时间了。



Avatar卡的选项放在了避难所内菜单的第一项，卡内记录了很多信息。跟人交换后还能把他们当做NPC在单人任务中一起出战。下次再联机时还能获得奖励。

游戏名称：	游戏类型：	发行公司：	正式版发售时间：
噬神者 爆发	ACT	NBGI	2010年10月28日



10月13日，编辑部从九月开始就一直在等待这一天的到来，这是CAPCOM在网络上公布MHP3试玩版的日子。我们已经知道这个并不是TGS2010时提供试玩的版本，而是阉割掉三种武器和轰龙亚种讨伐任务的缩水版，但依然有价值：这是我们第一次在PSP上见到实际的游戏画面；这是我们第一次在PSP上实际的操作9种武器。所以最重要的就是玩到实物，之前通过视频或者其他媒体的TGS试玩报告所得到的印象，都没有这个试玩版来的重要。

另外从下期开始我们会着手重建掌机迷的猎人集会所，所以大家在玩这个试玩版以及之后的正式版时有什么心得体会，或者同人故事之类的都可以写下来寄给我们。有趣的、实用的文章都有可能出现在集会所里。

文/硬核、玩家们

怪物猎人P3试玩报告

猎人的武器是《怪物猎人》最重要的内容之一（另一个是怪物），所以你也可以看到CAPCOM早早的就在官网放出了全部武器详细的操作方法。这一次试玩版包含了其中9种武器，这其中又有8种是根据MHtri改进而来。也就是说对于玩过Wii版的朋友来说，似乎又少了一层神秘感。不过MHP3的武器在MHtri的基础上又有些小改进，所以玩试玩版依然能发现很多东西。下面是我对这9种武器改进的一些看法，准确的资料等正式版推出后我们肯定会跟进。

大剑

R键	防御（防御中△：踢腿）
△键	纵斩（长按可以蓄力），切断属性
○键	横斩，切断属性
△+○键	挑斩，切断属性
X键	回避动作
□键	收起武器
SELECT键	踢腿

相对MHP2G：P2G的大剑连招，也就只有靠纵斩、横斩、挑斩三种方式的组合，P3加入了横向打击和强蓄力斩，这两种动作属于连技专用招，也就是必须连在相应的招后面才能出。横向打击最大优势是打击属性，这是大剑唯一的打击属性攻击。别看动作不大，打到怪物的头消耗的晕眩值跟锤子三连击的最后一击（全垒打）是一样的，只是要想准确打中怪物的头需要一段时间的练习。强蓄力斩也是新加入的，从动作看就知道是威力很大的攻击，但斩完之后不能用回避动作取消硬直。另外普通的蓄力斩和强蓄力斩都是三段蓄力，而且最后

说实话，MHP2G的画面就很好了。MHP3在画面上有没有实质上的进步我真的看不出来，反正感觉非常好。我这么说其实是废话，为了让大家有更直观的了解，这里准备了一些Wii版《怪物猎人tri》和MHP3的对比图。MHP3的关卡和一些怪物跟MHtri一样，很好比较。因为截图设备的关系，Wii版的图在颜色上不够鲜艳，所以大家可以忽略颜色上的差别。





MHtri的太阳光更加柔和，屏幕中那棵大树的分枝更多，远处的山壁和天空的云层层次感更强。MHP3则有不少白色的鸟在空中点缀画面，其实MHtri也有，不过很少。

总的说来，Wii版MHtri在物体细节上要强不少，加上更高的分辨率和更柔和的贴图，整体画面超过PSP并不奇怪。而PSP版的MHP3也尽可能的还原了MHtri的场景，并且加入了诸如飞鸟和雪花等小物体来增强画面的感染力。由此可见，MHP3的画面确实相当不错。



MHP3版远处的树木要少一些，不过不仔细观察的话很难看出来。山体的结构完全一样，没有缩水。

一段的蓄力的时候需要看准时机出刀（也就是日文中的“目押”）才能达到最大的攻击力，蓄力到头自动出刀的话威力会降低到跟二段蓄力一样。试玩版中蓄力时机到了会看到猎人身上闪过一段红光，很明显，多练习几次就能熟练了。

相对MHtri：大剑的新招其实都是MHtri里面的（试玩版中除了双刀，其他都是以MHtri版为基础的），试玩版表现出的区别不大。最大的差别就是拔刀蓄力斩的方法变了，MHtri中普通速度移动中出刀就是拔刀斩，而按住R键快跑时出刀就是拔刀蓄力斩，这在当时让人很不习惯。MHP3给改成了传统的方式，不管你如何移动，轻按△就是拔刀斩，按住△拔刀蓄力斩。

相对MHP2G：太刀依然是攻击效率很高的武器，新加入的练气槽强化系统，让太刀的攻击更猛。在普通的气刃斩三段连招之后再按R就是气刃大回旋斩，这一斩要是打中了怪物，练气槽就会强化一级，一共三级，攻击力自然是越来越强。另外△+○除了横斩后退之外，大部分攻击之后用摇杆左或右配合△+○发出的横向移动斩非常有用，有了这么方便的回避手段，攻击的时候可以更安心更猛更不要命了。联机的时候太刀对队友的干扰还是那么明显……

相对MHtri：相对P2G太刀大幅加强，不过比MHtri则是削弱了。MHtri中练气槽一旦蓄满，气刃斩就不会消耗练气，可以无限出。这一点MHP3还跟P2G一样，所以为了有足够的练气出最后的气刃大回旋斩，气刃斩连招中间可能还需要穿插一些普通斩来增加练气。另外我个人感觉似乎普通攻击的出刀频率也减慢了，这些因素综合起来，MHP3中要发动气刃大回旋斩并不太容易。这好像是太刀从大剑里独立出来之后的首次削弱，但我觉得还不足以撼动太刀的人气度。

太刀



R键	气刃斩 （消耗练气槽，有练气就可以连续攻击）
△键	踏前纵斩
○键	突刺
△+○键	大范围横斩，同时人往后退
X键	回避动作
□键	收起武器

游戏名称：	游戏类型：	发行公司：	正式版发售时间：
怪物猎人P3	ACT	Capcom	2010年12月1日

片手剑

相对MHP2G：新加入两段盾击，以及水平斩接挑斩的小连技，都是以○键为中心展开的，有效利用了这个键。之前○键发的回旋斩一下子有了另外三种发动方法。P2G中的片手剑就有一连串的连招，现在又加入了新招，自由组合，连招更丰富了。盾击因为可以直接出，而且又是打击属性，所以可以瞄准一些怪的头打。不过感觉还是直接斩击更爽一点，在连击中有机会打头的时候再出盾。

相对MHtri：MHtri中防御的时候只能出一个横斩（跟MHP1代一样），MHP3则保留了P2G中做法：防御时按○键就是横斩，而按△是挑斩，就是那一套连击中的挑斩，后面还可以接各种连击。这样一来防御状态就可以迅速转换成攻击状态，算是加强了片手剑。还有比较难以发现的内容，根据对一些小怪物的测试，盾击怪物头部致晕的值似乎减少了。当然也有可能是怪物的能力变化了。

R键	防御。防御中○键：防御攻击。防御中△键：挑斩。防御中□键：使用道具
△键	纵斩（连续输入可以连续攻击），切断属性。
○键	新加入的水平斩，切断属性。
△+○键	跳前斩攻击，切断属性。
X键	回避动作
□键	收起武器
SELECT键	回旋斩



相对MHP2G：长枪一直以来变化就不多，除非你能熟练掌握往后小跳的那一点点无敌时间，做到不用防御，否则打起来节奏很慢的。MHP3中加入的反击、防御前冲和盾攻击等等都是为了加快攻防转换的速度而设计的，用得好的话攻击效率高很多。试玩版中的冰碎龙挺猛，但是用长枪打它的话很有趣，比如它甩冰的时候用防御反击，头推三块冰攻击的时候在正面用防御前冲加盾击等等都是非常酷的动作。在他人远远躲开的时候，长枪可以迎头而上，而且不光防御还能有效攻击，这就是MHP3中长枪的魅力。

相对MHtri：MHtri中的防御反击可以夹杂在普通的三连击中，反击之后又可以接连击，如此反复就相当于无限连击了。MHP3中三连击的最后一击之后无法接反击，而且反击之后的连击中也不能再接反击，打破了这一无限连击。还MHP3有很多招之后无法直接使出长距离的后小跳。总的来说也是削弱了长枪。



R键	防御。防御中△：防御突刺。防御中△+○：突进
△键	中段突刺（可连续三回），切断属性。
○键	上段突刺（可连续三回），切断属性。
△+○键	横扫攻击，切断属性。
X键	向后小跳
□键	收起武器
SELECT键	突进，突进中△或○完成最后的一刺，切断属性。突进中X是停止。

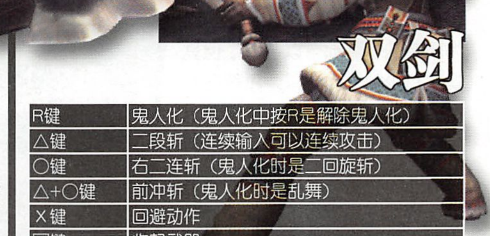


R键	变形
△键	纵斩。移动中△键：突进斩（斧状态时）
○键	横斩
△+○键	斧状态时：挑斩。剑状态时：属性解放突刺
X键	回避动作
□键	收起武器
SELECT键	挑斩

相对MHtri：剑斧在P2G中并不存在，所以只能和MHtri来比较了。从试玩版表面上看，只能看到一些操作方法的改变，比如斧形态的连打从X键（对应PSP的△）改成了PSP的○键，刚开始我还以为取消了这个动作。还有剑形态下的纵斩和横斩按键调换了位置，属性解放攻击也变成了△+○，而不是对应的Select键。

剑斧

相对MHP2G：双剑在MHtri中不存在，而相比P2G，变化也比较大。除了普通攻击的人物动作重新制作了之外，还加入了鬼人强化系统。之前双剑的玩法几乎就是喝强走药，接着鬼人化不停的乱舞，单调到极点。鬼人强化的加入似乎是为了打破这一定式，让你在非鬼人化时也能用其他攻击打出大伤害。另外我感觉乱舞之后的硬直似乎变长了，让人更加谨慎的选择使用乱舞这一技能。



双剑

R键	鬼人化（鬼人化中按R是解除鬼人化）
△键	二段斩（连续输入可以连续攻击）
○键	右二连斩（鬼人化时是二回旋斩）
△+○键	前冲斩（鬼人化时是乱舞）
X键	回避动作
□键	收起武器

锤

相对MHtri：从试玩版来看还真没什么区别。对我来说是好消息因为正是MHtri让我学会了用锤子。

相对MHP2G：锤子有三种类型的攻击，纵敲、横敲和蓄力攻击。P2G里的纵敲和蓄力攻击可以说是互相独立的，横敲可以与另两种攻击联系起来但也没多太大的意义。MHP3中已经将这三种攻击有机的结合起来了，除了蓄力三段攻击，各系统的攻击之间几乎都不存在硬直时间。三连敲最后的本垒打攻击之后立刻蓄力，蓄力攻击完成之后又可以立刻进入三连敲，太爽了。蓄力各个阶段的攻击方式也有变化，其中蓄力二段攻击是把锤子向上挑，打大型怪物的头很合适。另外MHP3中怪物也有耐力的设定，耐力低下时它的速度就会变慢，锤子每一击都会消耗怪物的耐力，这样锤作用变得更大。



R键	蓄力 （蓄力后松开R键就发动攻击，有三个蓄力阶段的不同攻击）
△键	纵敲 （可连续输入三次，第二次以后可以按R键快速进入蓄力状态）
○键	横敲 （可以按R键快速进入蓄力状态，也可以接△键进入纵敲）
X键	回避动作
□键	收起武器

R键	短按：进入瞄准镜画面。按住不动：进入简易瞄准模式（此时按方向键移动准星）
△键	上弹
○键	射击
X键	回避行动
□键	收起武器
△+○键	下蹲射击
SELECT键	接近攻击，打击属性。

重弩

相对MHtri：射击后侧翻是MHtri里中弩的动作，重弩是没有回避动作的。到了MHP3，侧翻动作给了重弩。另外MHtri里也没有下蹲射击这个攻击方式。所以重弩算是大幅度加强了，至少对于多人游戏时是如此。



相对MHP2G：重弩最大的变化是加入了下蹲射击的新攻击方式。按下△+○之后角色就会下蹲，并要求你选择装填的子弹。此时弹仓的容量将变大，比如试玩版中提供的重弩普通模式下只能装4发LV3通常弹，但下蹲时可以一次性装30发。当初我以为所有的子弹都可以装填，但其实只有少数几种可以。重弩在射击之后也可以用回避动作来取消硬直，不过重弩是侧翻或者前翻，而不是小跳步移动。当然其瞄准镜画面也像是狙击枪，有意思的是下蹲后瞄准镜以外的画面会变黑，视野变小了。

怪物猎人P3试玩报告

试玩版提供了两个怪物供大家狩猎，水兽和冰碎龙。这两个怪都跟MHtri有联系——水兽MHtri里有，而冰碎龙是土砂龙的亚种，所以玩过MHtri的朋友应该能很快的上手。



水兽 ロアルドロス

因为MHP3取消了水下的战斗，MHtri里水兽的水下攻击动作自然都没了，成了纯陆上怪物。可能是为了平衡它的能力，水兽在陆上攻击更加积极了，看准了机会就会用攻击范围很大的侧翻，而且还会使用之前没有的侧身冲撞的招数，大概是从海龙和炎戈龙那里学来的吧。尽管如此，水兽对于熟悉了游戏的猎人还是很轻松的，比P2G的桃毛兽都容易对付。对初学者来说算是一道坎吧。另外水兽还加入了一个到2区瀑布下洗淋浴的新动作，算是它的一种新的生态表现。别的怪吃东西加血，它洗澡加血，真有意思。

R键	短按：进入瞄准镜画面。按住不动：进入简易瞄准模式（此时按方向键移动准星）
△键	上弹
○键	射击
X键	回避行动
□键	收起武器
SELECT键	接近攻击，打击属性。

轻弩

相对MHP2G：轻弩最大的变化是发射子弹后可以接向后小跳或者左右侧移来躲避一些攻击。可以小跳后再侧移，也可以侧移之后再侧移，这样像是冰碎龙的直线冲撞可以很轻松的用两个侧移躲开。另外就是瞄准镜的画面在准星的周围有一个圈，搞得更像是狙击枪的味道了。其实还有一点就是新子弹的加入，这应该算是轻弩和重弩共同的进化点。试玩版中你可以看到有灭气弹（消耗怪物耐力）和斩裂弹（斩击属性，可以断尾）两种新的子弹。如果跟MHtri一致的话，正式版还会有龙击弹（短射程大威力大后坐力）。

相对MHtri：MHtri里的弩可以用零件自行组合，依照总重量的不同也有轻中重之分。其中轻弩也可以小跳或者侧移，但只能进行一次，无法连续的侧移。而且有速射机能的弩在速射过后是无法进行这类回避动作的，MHP3中即使是连射后也能回避。



冰碎龙 ボルボロス亚种

从砂变成冰，土砂龙跟它亚种的关系好像是P2G里面雪狮子和砂狮子调个个。冰碎龙新加入了用头顶飞三块冰、身体冲撞、大转圈冲撞等等攻击方式。当然土砂龙一些基本的攻击方式都保留了下来，最令人恼火的抖虱子动作也有，虽然抖下来的是雪球而不是泥巴，但中招后的结果是一样的。一些生态活动也相同——没血了逃走去吃地下的东西，身上没雪了就去打滚重新沾上雪等等。最后它在濒死时会逃往MHtri中恐暴龙的老巢（隐藏的8、9区），因为这个我们都猜测可能恐暴龙就不会在MHP3中出现了，毕竟窝被人占了嘛。



玩家谈(6)

主持/剑纹

MHP3试玩版初体验！！！

“本期玩家谈的内容很简单，只有一个。作为玩家，除了闲谈业内、趣闻、购物等游戏生活的杂事，谈游戏也是一大重点。本期就让几个玩家谈谈MHP3试玩版的感觉。

Question

[问题]

MHP3试玩版感觉怎么样，说说吧！



●翔武

老PG的主编，怪物猎人的狂热玩家，擅长太刀，号称能用太刀打所有的怪。曾经主持老PG怪物猎人专区，深受大家喜闻乐见，期待MHP3发售后继续为栏目添砖加瓦。同时他也是剑纹玩MHP的启蒙老师，这次约他来以一个玩家的身份聊聊MHP3的初体验。（ps.和翔武说这事时，他说正要和别人联机，他对本作的喜爱由此可见一斑。）

怪物猎人P3试玩版终于出了，之前让我好等了，我还找了在日本的朋友要了一个下载号码，已经准备好了要升级的另外一台PSP，没想到当天试玩版就破解了。这次试玩版一共给了9种武器，虽然任务只有两个，但是这两个任务作为熟悉武器变化和新龙的打法实在是非常适合的。水兽虽小，但是代表了海龙种的行动模式，土砂龙的亚种冰碎龙代表了兽龙种的行动模式，玩过Wii版的玩家都知道，海龙种和兽龙种的行动模式不同于以往的龙，特别是兽龙种，让不少人在那倒霉的后撤步上吃亏过，以往的打转身在他们身上荡然无存。这次准备这两个任务对于从P2G毕业，但没经历过Wii版的玩家来说还是挺厚道的，接下来再说说武器。

双剑算是这次变化最大的，以前的双剑纯靠强走乱舞来混日子，虽然说刷部分东西的效率是高，但这没多少技术含量的打法也让不少人感到双剑是个枯燥的武器，当然双剑不靠强走的话，确实有些难用。这次好了，新增加了鬼人槽，一般鬼人化攻击的时候会自动把槽蓄起来，蓄满后即便不手动开鬼人模式，身上也长时间带有鬼人模式的效果了，这回不靠强走也无所谓了。其实这个设定相比网络版中那个发动鬼人模式自动解除强走效果要好多了，虽然也是限制，但这个限制还带有一些技术含量，令我个人比较满意。此外，双剑的招牌“鬼人乱舞”这次也被限制了，原来这招是厨技，双剑只要用这个就可以了。现在呢，鬼人乱舞后的硬直不能取消，鬼人乱舞攻击怪攒槽的效率低，这两点都让你觉得这次使用乱舞的时候要掌握一下时机了，虽然很多人不爽这个改动，但我个人表示对此支持。毕竟武器做出来如果只用一招就无聊了嘛，何况这次双剑其他攻击动作也相比原来作出了改善。原来双剑普通攻击动作攻击范围和位移比较怪，导致打点比较乱，所以鬼人乱舞这种打点集中的招就体现出效果了。而这次双剑打点变集中了，其实定点输出也变好了，特别是部位破坏的时候（直接想到炎戈龙的爪子）。除此之外，鬼人状态下的回避移动是又实用又帅，非常喜欢这个改动。

总之，这次双剑变的好玩了，让我非常有兴趣。

这次除了枪之外，我还要练个不喝强走的双剑，第三个武器准备选变化比较大的笛子。不过由于试玩版里没有笛子，只能等正式出来再说了。试玩版除了熟悉武器之外应该是玩不长的，正式版出来之前，我还是继续我的《高达VS高达NP》吧。本人常年蹲在MZ的《高达VS高达NP》网通区，有认为高达水平不错的可以来切磋切磋，想玩玩《MHP3》试玩版的也可以来随便打打，只要我有时间就没问题。



●搬运工

曾就职某数码网站，鹳狸猿一只，目前在某IT网站混日子。搬运工的怪物猎人经历和剑纹我类似，他也是除了硬核外，和我联过机的国人（和硬核联机是在日服，和他联机是后来的美版）。搬运工使用剑斧出神入化，砍得同伴不敢靠近……Wii版3代中他有n套不同的混装，但很多中看不中用。据称已经做好准备（也不知道怎么准备的……），誓将收集齐MHP3所有装备。

我用武器比较单一，2G的时候主要用大剑和片手剑，一看就知道我比较偏防御。太刀也用，局限于轰龙和凤翔龙等几个打顺手的。锤子和枪用的少，倒是锤子砸飞龙头的效率高，不过感觉不如大剑“迎龙斩”过瘾。我财迷，打子弹的不爱用，太费钱。

3代我玩了600小时，当然是Wii版，PSP的MHP3还没出嘛。Wii版3代内容少得可怜，当时Fami通杂志居然给了40分，绝逼有水分，还是咱新迷评分好啊。像我这样“偏科”的只玩两三样武器，Wii版3代大概没多久就收集全了。就拿3代的新武器剑斧来说，Wii版是没有毒属性的，而PSP版的这个DEMO试玩就是毒斧，可见MHP3内容的丰富。Wii版3代带属性的剑斧其实只有几种，就算用上属性“觉醒”技能，让没有属性的武器出现属性，也多不了几个，用一只手的手指头就能数出来。当然了，本来怪就少，武器也不可能多，或者说多了也没意义。Wii版3代之所以浪费了我600小时，主要是后期光琢磨配装了，所以我这里主要说说3代的装备改进，估计其他玩家没说这个。

3代的装备多了一件——护石，此物是用矿石刷出来的，可以通过挖矿获得，也可以打怪获得（不少怪的身上有石头嘛），任务完成后在菜单中鉴定，就获得了这个东西。护石带有技能点，比如15个达人，15个回避性能，我开玩笑的，一般没这么高的技能。不过10个防御，10个磨刀（研ぎ師），这样的护石还是有的，直接就可以出现一个比较普通的技能。护石带有不同的技能点数，比较普通的技能，点数就多；强大的技能，点数就少。护石可以增加点数，也带有负点数，减技能点数出现负技能。护石的合理使用可以弥补身上装备技能点的不足，使技能的组合更加方便灵活。而且好的护石还带有“洞”，有的有3个呢，可以装入技能珠子。

装备方面，Wii版装备和武器一样贫瘠，没几样好用的。以至于到最后，上网联机全是常见的几种，集中在最终Boss煌黑龙装和“乱入怪”恐爆装。皇黑龙装造型夸张，有点像圣斗士的感觉，很多棱角；恐爆装是紧身衣，很像摩托党的皮衣，也像XMAN。比较有趣的是，日服上前者多，美服上后者多，由此可见东西方的文化差异。

装备技能方面，以前那些常见的都有，Wii版3代多了一个属性觉醒。前面已经说了，出现这个技能后，可以让没有属性的武器出现属性。不是所有武器都行，好在多数是可以的，所以喜欢属性相克的猎人用这个技能很爽。PSP版MHP3去掉了水下战斗，所以一些水下技能肯定没有了，比如“游得快”和“不怕水流”。

打装备一是为了技能，二是为了美型。看着MHP3公布了那么多新怪和亚种（Wii版3代是没有亚种的，囧），装备绝对很多，期待漂亮的装备和新技能的出现。目前只玩到了DEMO，2G玩家可以熟悉一下9种武器和两个新怪，而我这种从3代过渡来的喜欢配装技能的玩家，只有等正式版了。（补充一句，MHP3剑斧的属性解放按键改为三角和圈键一起按，个人感觉键位合并在一起，操作更自然了。）



冰碎龙钻进了以前恐爆的窝……这个亚种跟恐爆比还差点事儿，希望上位厉害点吧。

Ready at Dawn工作室
3D艺术总监
Nathan Phail-Liff访谈

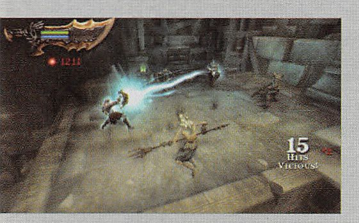
截稿前战神正式版已经偷跑，大家踊跃试玩，为下期制作精彩BOSS战视频花絮等内容做准备。本作是近期PSP的大作之一，各种新要素暂且不说，精美的画面和超给力的BOSS战是战神的老传统。本期就让我们先看看本作的艺术总监访谈，了解一下斯巴达之魂的开发经历吧。



经典的BOSS战QTE模式，这一次Ready at Dawn学习了《战神3》中的做法，将按键出现的位置对应手柄上按键的方位，能让你更快的判断该按哪个键。

记者：Nathan你好，多谢花时间和我们聊聊斯巴达之魂。你能告诉我们，你在这个游戏的开发中负责什么吗？

Nathan：我是Ready at Dawn（以下简称RAD）工作室的艺术总监，所以我负责大家在屏幕中看到的游戏中的所有视觉方面的东西（比如角色，环境和效果）。在RAD这种小工作室里工作很有趣，就像人们经常戴各种不同的帽子，我也可以尝试不同的风格。除了我的职责之外，我也负责很多环境效果，比如雨、海洋、岩浆、火焰、雪花等等，还有天空背景。

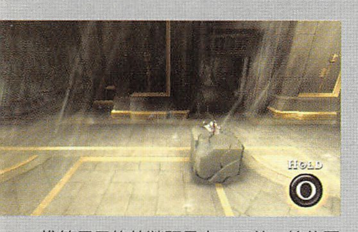


亚特兰蒂斯之眼的效果很华丽，本身是多段连续攻击，喜欢追求连击数的朋友肯定会喜欢用这个魔法道具。

记者：斯巴达之魂的故事线是怎么样的，我们想知道奎托斯什么时候成为战神的？

Nathan：斯巴达之魂的故事设置在战神1代之后，当奎托斯杀死了Ares，然后开始战神2之旅，当他爬上奥林匹斯山，他就宣布自己变成了战神。所以在斯巴达之魂这个游戏中，奎托斯还没有翅膀。（奎托斯在2代中遇到一个长着翅膀的老头伊卡鲁斯，打败他后，奎托斯把他的翅膀扯下来安在自己身上。编者注。）

斯巴达之魂发生在战神1和2代之间，奎托斯正在努力摆脱过去的痛苦折磨，但无法摆脱自己家庭发生的悲剧的纠结。这种纠结束缚着落入凡间的奎托斯，而他将这些痛苦抛之脑后，直到爬上奥林匹斯山成为战神。



推箱子风格的谜题是少不了的，按住圈键就可以推动某些石块或者其他什么东西。这个石块是用来压住地上的大按钮的。

记者：本作有哪些新角色呢，他们的身份是什么？

Nathan：最近我么将放出“起源”这个斯巴达之魂的宣传视频，里面能看到大量新角色。Deimos是奎托斯的弟弟，童年时代他在奎托斯的眼前被绑架并逮到了地下世界。斯巴达之魂的一大主题就是两兄弟之间的感情戏。作为哥哥，奎托斯经常对自己没能挽救弟弟而内疚，而弟弟Deimos在地下世界被折磨了很多年，靠着仅有的愤怒和对哥哥背叛的感觉支撑着他活下去。所以他们之间的关系在斯巴达之魂中将非常酷，是个让人感动的故事。



Demo关底的BOSS，拿一个巨大的发电球。跟它保持一定的距离打游击就行了，最后自然是以QTE的方式来结果它。正式版这里变成了普通敌人。

Nathan Phail-Liff访谈

记者：战神系列已经变成了解谜和打斗类型的超大作，对于开发更高质量的作品你们的压力更大了吧？

Nathan：在RAD工作室我们经常有巨大的压力，从《达克斯特》到《战神 奥林匹斯之链》，我们的游戏在PSP上获得了好口碑和高销量，所以制作战神系列对我们来说是非常让人兴奋的挑战。和强大的Sony Santa Monica部门同时开发这个游戏，使我们在友情竞争中超越了极限。

记者：武器和能力方面，我们能看到那些新东西呢？

Nathan：魔法和武器方面，现在能透露的有魔法“亚特兰蒂斯之眼（The Eye of Atlantis）”和武器“斯巴达枪和盾”，这两个都可以在试玩版中见到。亚特兰蒂斯之眼是一个遗留的神器，奎托斯得到它后能够将海神波塞冬的毁灭性力量释放出来，朝向敌人发出爆炸的光芒。高等级可以解开一些附加的能力，比如闪电连锁，使距离比较近的敌人相互被闪电击中。枪和盾也是非常酷的新增要素。对于第一次玩的新手来说，使用这个武器可以联想到斯巴达战士，这个武器有很酷的攻击招式，并且和双刀不同，同时兼顾了防御、近战攻击和远距离投掷。试玩版里的武器和魔法方面，目前能透露的还有Thera’s Bane，这个能力能够点燃奎托斯的双刀，使其灼热融化岩浆，并对敌人造成更大的伤害，还可以破坏盔甲，破坏用双刀不能直接打碎的场地中的障碍物。随着11月发售日的临近，我们将公布更多的新能力。

“我们知道有些玩家已经玩过《战神3》，所以要保证这是两个游戏。”

记者：对于新作的极高期盼，PSP的性能还能不能实现你们的需要呢？

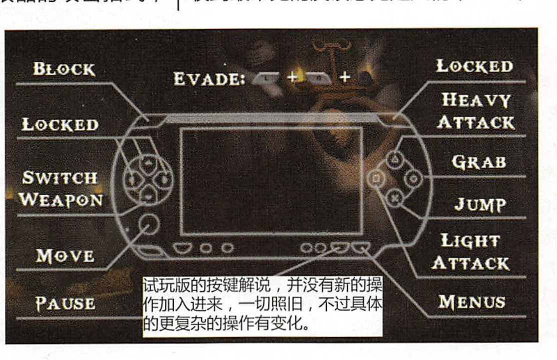
Nathan：PSP的机能很强，开发斯巴达之魂时我们不只是挑战机能的极限，也是为了能够开发出战神体验的作品，向家用机版看齐。在RAD工作室我们总是想如何让这个游戏达到高标准，特别是在战神3之后推出，而我可以很高兴地说我们真的给玩家交上了一份好作品。

记者：斯巴达之魂在2008年9月开始开发，在开发截至日期将近的时候RAD工作室要克服的最大的困难是什么？

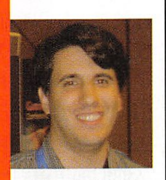
Nathan：多亏了RAD小组的努力工作，游戏已经包装好了，即将在11月初期上市。很明显最大的困难是本作要比《战神 奥林匹斯之链》场面更大，内容更好，尤其是在玩家已经玩过了PS3的《战神3》，这个困难就更近一步。

记者：开发本作时团队的主要目标是什么？

Nathan：我们的目标是能够采用来自奥林匹斯之链的所有反馈建议，包括内部成员的，玩家的和各种评论者的。务必让斯巴达之魂实现所有的承诺。我们收到最常见的反馈意见是人们希望一个



试玩版的按键解说，并没有新的操作加入进来，一切照旧，不过具体的更复杂的操作有变化。


Nathan Phail-Liff： 他是战神开发小组Ready at Dawn工作室的3D艺术总监。在PSP游戏《战神：奥林匹斯之链》中负责主3D艺术设计，在PSP游戏《达克斯特》（Daxter）中负责环境/技术美术。在新作《战神：斯巴达之魂》中他成为艺术总监，负责游戏视觉的各方面。

更长的游戏，有着巨大的BOSS战，各种不同花样的游戏玩法，比如用平台类型和解谜成分来平衡战斗部分，另外也需要更多更酷的类似战神3的内容。我们知道有些玩家已经玩过了《战神3》，所以我们需要保证这是两个游戏，新的游戏玩法要让斯巴达之魂有新鲜感，也能够让这些玩家兴奋。我很高兴地说我觉得这些要素我们都完成了，但是fans能不能满意则需要他们自己到时候判断。

记者：在奥林匹斯之链中我们看到奎托斯被迫和刚团聚的女儿Calliope分手，然后遭受的折磨。这次我们的复仇英雄有什么感情上的痛苦吗？

Nathan：必须的！在RAD工作室我们队Callipoe成为奥林匹斯之链的亮点感到特别自豪，所以我们特别想知道这次玩家和评论家看到类似的场面会有多兴奋。斯巴达之魂里的这类感情戏值得大家期待，我们感觉感情戏能增加奎托斯作为一个人的感觉，作为他的愤怒和过多杀戮的平衡。

记者：今年E3斯巴达之魂获得了9个奖项，包括各个媒体的“最佳掌机游戏”，“最佳PSP游戏”和“PSP游戏展”。RAD工作室在E3展上有什么特殊的目标，还是说就是一次普通的参展？

Nathan：我们看到大家在E3上看到游戏演示时兴奋的模样，我们也很兴奋，并为之自豪。所以当我们拿了这些奖项之后，已经没有什么特殊的想法了。

记者：开发战神系列的时候，你是按照特别的要求来指定游戏的画面和感觉，还是你完全自由开发？

Nathan：我们和Santa Monica工作室有着很好的合作关系，所以我们在视觉设计方面有着非常自由的开发权。《达克斯特》和《战神 奥林匹斯之链》已经证明了我们的实力，所以我们有信心，Sony也足够重视我们，就像他们自己内部的那些开发团队一样。就是说，主要的角色设计和故事当然要和Santa Monica商量，从他们那里得到一些创意是非常好的事情。

记者：本作有哪些是你最自豪的地方？

Nathan：不能剧透，整个故事，特别是游戏的结局是我们最自豪的地方。我觉得玩家打通这个游戏一定非常满足，就像从最早的战神一直期待的高潮一样。艺术设计上，我很自豪游戏的场景设计和充满生命的广阔远景效果，还有空气的感觉。当玩家看到游戏试玩的开头，雨水打在船的甲板上、伴随着雷电和和暴风，背景是翻滚的海水，相信他们立刻就能意识到斯巴达之魂的画面在奥林匹斯之链之后，又上升到了一个新的高度。



关卡中同样隐藏着各种箱子，它们到处都是，有些你得仔细寻找才不会错过。试玩版中这种隐藏的箱子都是装红色经验值光球的箱子，可惜在试玩版中经验值没有用。



在即将被攻击到的一瞬间按下L键防御，就能有效的弹开敌人的攻击，此时会有华丽的火花效果出现，敌人会硬直，是反击的好机会。



冲刺把敌人压倒在地上之后，也能选择不同的攻击方式。你可以用轻攻击、重攻击和举起来投掷。投掷敌人还能砸到附近另外的敌人。



斯巴达枪盾玩法很多，举盾行走、投掷长枪等等。其普通攻击也很华丽，看这套“轻轻重重”连招最后的盾击，多漂亮。


GOD OF WAR
GHOST OF SPARTA
3D vision

PSP

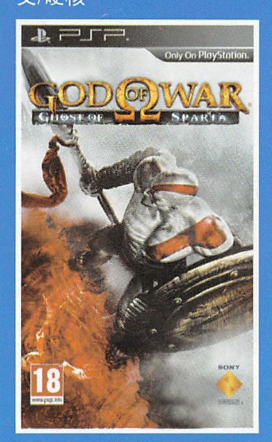
●ACT ●2010年11月2日
●SCE ●1人

战神 斯巴达之魂

God of War: Ghost of Sparta Demo

这游戏的正式版发售后肯定又是北美地区最卖座的PSP游戏，游戏的素质和人们对它的评价有望超过前作。

文/硬核



《战神 斯巴达之魂》的试玩版就是今年E3上SONY展台演示的版本。虽然只要将近20分钟的游戏时间就能打通，但是这个Demo所包含的新内容还是很丰富的。新的武器、新的魔法、以及一些新的招式。结果试玩版刚出几天，欧版的泄露版就出来了，然后正式版也出了。

根据官方设定，《斯巴达之魂》的故事发生《战神》1代之后，奎托斯为了摆脱一直萦绕不散的噩梦，开始了向失落的世界亚特兰蒂斯的旅程，期望找到解决问题的方法。游戏一上来就是如此，奎托斯莫名其妙见到自己的妈妈。她告诉奎托斯，他的弟弟还活着，正在遭受痛苦中。于是奎托斯干掉“妈妈”，向斯巴达之魂前进。

游戏的基本操作并没有变化，手感也跟PSP上的前作一样。通过轻攻击和重攻击组合成连续技攻击敌人，或者按圈键抓住敌人再施以各种攻击方式。新的攻击方式是Hyperion Charge，按住L键防御的时候再按圈键，奎托斯会冲向敌人并把它压倒在地，之后同样可以通过按不同的攻击键实施不同的攻击方式。这又让我想起《战神3》里抓住敌人之后再举着它奔跑撞人的新招。不过并不是随便按圈键就能虐敌人，很多杂兵也有破投能力，即将抓住他们的时候，他会拼死反击，这时画面出现QTE按键提示，按对了可以干掉这个杂兵，错了你就被他打。这种小的QTE是《斯巴达之魂》的改良，这次用在了很多地方，并不是只有BOSS战才玩这种按键游戏。

在防御技巧方面加入了一个挣脱动作：奎托斯会被一些怪物用特定的招式抓住或者缠住，屏幕上会出现L和R键的提示，不停的连点这两个键就能挣脱。当你被抓住时是不能活动的，所以假如其他敌人此时攻击你就没办法躲避或防御了。敌人AI似乎并没有针对这个新动作有所改变，它们并不会因为看到奎托斯不能动了而一拥而上，不过被大BOSS抓住如果不能即时按L和R键挣脱，血也是刷刷的掉。


游戏初期还没拿到斯巴达枪和盾，但是火焰双刀已经很有意思了。这既是一个武器强化能力，有作为开机关的能力使用，使游戏系统异常饱满。

如果你玩了Demo，开始就有第二种武器：斯巴达枪和盾。枪盾的组合让奎托斯在防御的时候也能走动，这在系列历史上还是第一次。和PSP前作的太阳盾一样，这一次的盾同样可以反击丢飞行道具的敌人，只要你防御的时机抓得准确。枪和盾在正式版中并不是上来就有的，需要在流程中获得。而那个新魔法攻击道具——亚特兰蒂斯之眼，则是不久后就获得的攻击魔法。火焰双刀也是初期就有的机能武器，按住R键发动，松开R键消耗的能力会慢慢回复。火焰双刀可以打碎特殊敌人的盔甲，也可以用来烧开特殊的大门。可见本作在武器设计上花了心思。

游戏的画面是一流的，就像艺术总监访谈中说的那样，空气感和各种环境效果非常细腻，这也是战神系列一直追求的地方，大片级的画面效果，配合史诗级的磅礴音乐，然后奎爷见人杀人见神杀神的纯爷们狠劲，给人豪爽的快感。

此文截稿前完成，时间仓促，正式版刚刚发售还没有通关。攻略研究和相关内容下期见。

PSP

●STG ●2010年10月1日
●UBI ●1人

现代题材的小队作战游戏，横冲直撞只有死路一条，控制整个小队至关重要。

文/剑纹

幽灵行动 猎食者

Tom Clancy's Ghost Recon Predator

闹了半天PSP版幽灵行动新作不是“未来战士”，这个版本号称PSP独占，其实就是外包作品，制作小组叫VIRTUOS和GAME SOURCE工作室。

游戏有3个难度，每个任务开始前有故事和任务介绍，然后设置你的三人小分队，选武器装备，然后就进入任务了。并不是每个任务设置的内容都一样，根据流程的发展，可以获得更多武器装备这是肯定的。

游戏的基本操作是：摇杆控制大兵移动，按住L键摇杆左右就变成了平移。按X键进入瞄准模式，这时摇杆就变成了瞄准，此时再按住L键推动摇杆就变成了瞄准模式下的平移。是不是有点晕？其实这种操作设定不错，对于这种慢节奏的仿真类型射击游戏很好适应。

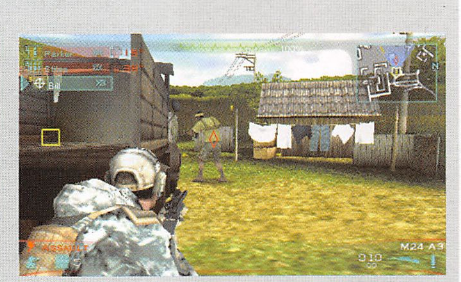
按圈键指挥队友前进，按住圈键让队友在你身边汇合，上键指挥队友进行射击和切换队友。按SELECT键打开地图，在地图上按圈键指挥队友前进。还有一些小操作，都需要记住，感觉还是繁琐了一点点。

队友战“死“了，倒地后赶紧过去救他还有救，晚一些就真死了。所以自己死了也没关系，按三角键切换到其他人过来抢救。

本作的主要问题是细节不太好，而且有比较严重的bug，我玩到第五个任务就出现过两次游戏卡住不能继续的情况，最弱的一次是在刚开始的训练中，按键无效……队友和敌人的AI都比较弱智，队友还好说，你可以控制或者切换过去操作他。就算他不救人，只会躲在某处傻傻地开枪也无所谓。而敌人AI差，玩起来就感觉有点死气沉沉的。当然掌机上做到这种程度的小队作战游戏很少，说太多也没用，信我说的不如你自己试试。

特别图解

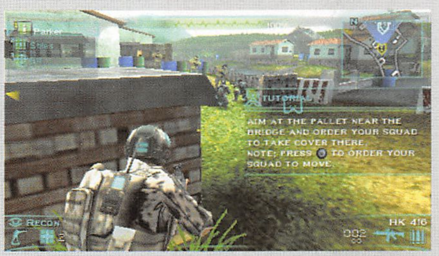

过场动画也是漫画形式，不过不动，真的是漫画耶……



从后面包抄到敌人身后是小队作战的精髓。必须掌握！



在地图上控制部队前进，不怕死的就上吧。



这个bug强，敌人把我军逮捕了。（注意中间靠上的位置）

NDS

●PUZ ●2010年10月12日
●Warner Bros. ●1人

超级神笔冒险家

Super Scribblenauts

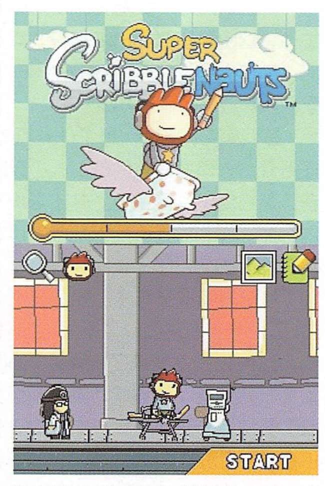
写什么来什么！一个小容量的NDS游戏居然能创造出如此多的可能性，太神奇了。

文/硬核



去年，NDS上一个游戏可以识别你写的单词，给出你想要的东西。那个游戏能够识别的东西如此之多，以至于让很多母语为英语的人都觉得单词量不够。那个游戏就是Scribblenauts，中文名翻译成《神笔冒险家》。5th Cell是个很有创意的游戏公司，他们在做《神笔冒险家》之前还做过类似的游戏《描绘生命》，也是可以让你随意画出角色的模样来游戏。

新作《超级神笔冒险家》在前作的基础上加入了很多新词，甚至还加入了形容词。比如“巨大的”“红色的”等等，让物体有更多的属性，也就有了更多的可能。另外物体之间还会有互动，老虎会攻击其他草食类动物，丧尸会吃大脑等等。观察它们的互动也很有意思，如果把形容词加进来，可以得到更有趣的效果。比如写一个“会爆炸的大脑”，丧尸过来吃了之后不久就会爆炸。这里举的只是一个例子，大家可以想象一下，还有成千上万有趣的情况在等着你发现。所以游戏把标题画面设计成一个没有什么目的的自由场景，即使你不进入游戏玩那些设计好的关卡，在那里就能实现很多有趣的事情。



这也是标题画面，下面的场景不同是因为你在这里可以选择多达9种背景主题。你打算如何玩？

前作能够识别的单词就非常非常的多，但在解谜关卡的设计上有不少问题。有些没有把目标说明白，还有些则是可以用同一种方法解决问题。另外纯用触控笔控制角色的移动也造成了很多麻烦。《超级神笔冒险家》改进了这些缺陷——谜题的设计更加细化，不同的场景也容易启发玩家创造不同的物体来解决问题，加入了按键移动角色的选项等等。

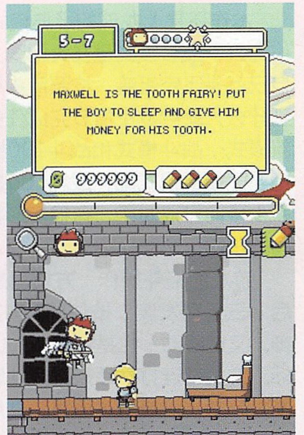
尽管游戏本身设计得再好，再牛逼，在那些母语非英语的国家（比如我们中国）并不适合所有人。如果你的英语单词量不够，想玩这个游戏就只好拿一本字典在身边了。其实最好是有网络，弄台电脑上Google解决一切问题。游戏的前面有一关是让你造出一种除了长颈鹿和长颈恐龙之外的脖子长的动物，我开始想到了火烈鸟，但是英文不会拼，于是用电子词典查。接着游戏会让你接受连续写三个长脖子动物的挑战，我又想到了同样是鸟类的天鹅Swan，但剩下的就没有想法了。上网Google了一下，才得到灵感写了骆驼和马。现在感觉这游戏真是百科全书，应该说是逼着你去翻百科全书。

任何对自己知识面、逻辑推理能力、英语水平、英语单词量有信心的朋友，都能够在这个游戏中找到乐趣。是的，都能够。

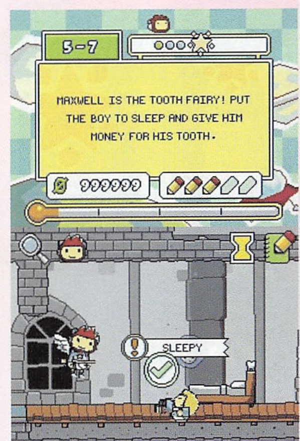
特别图解



本身已经有了近乎无限可能性的游戏，再给你一个自己编辑关卡的功能。“无限”乘以“无限”等于多少呢？



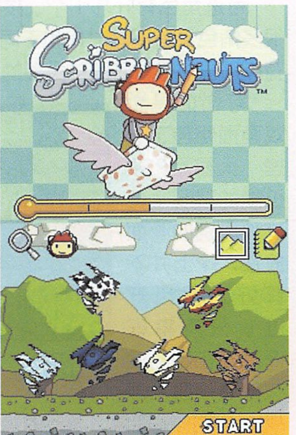
不但需要知道英文单词，玩这个游戏还需要了解一些欧美国家的风俗习惯。这一关主角扮演牙仙，你在中国听不到牙仙的故事，最多听说掉牙了要扔房顶上去。



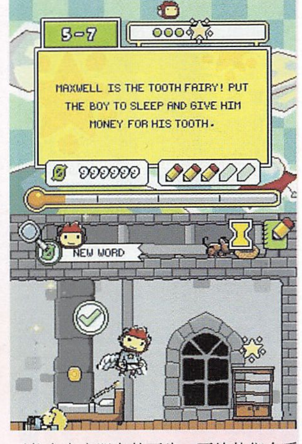
继续牙仙的话题，要收走小孩的牙齿，你先得让他睡着了。怎样让他睡着呢？给他吃安眠药？不要随便就用药物啊，热牛奶就可以了。



谜题的设置依然不算完美，比如这一题要求你更换车上的一些零件修好这台车。引擎冒烟的小车很难让人想到更换方向盘也算正确答案。



形容词的加入让游戏内容更加丰富，同一种物体可以有多种属性了，有些可能只是颜色的变化，有些则有着本质的改变。



牙仙拿走小朋友的牙齿，要给他们金币作为报酬。这一点同样需要了解牙仙的故事才行。如果你不做出一个金币留下来，任务是不会成功的。



这个画面右下角有一个“Start”按钮，表明这其实只是游戏的标题画面。在这里同样可以创造各种物体，使用它们，或者看它们自己如何互相影响。



给任何东西加上翅膀都能飞起来。如果你觉得你的想象力还不够强大，可以直接写个“玩家”（Player），他会出来“帮”你制造一大堆东西的。

PSP

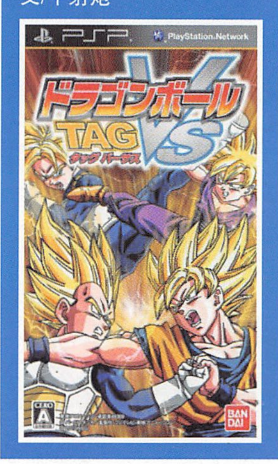
●ACT ●2010年9月30日
●NBGI ●1-4人

七龙珠双人对战

ドラゴンボールタッグバーサス

众多角色不同时代穿越到一起的乱斗游戏，二对二战斗非常欢乐。联机乐趣很高。

文/平射炮



所谓“双人对战”，自然是增加了2VS2模式，两个人一伙进行乱斗，居然让我想起了神作《幽白 魔强统一战》……

本作还是七龙珠的经典模式，有很多角色可选，让龙珠饭们高兴。故事模式是在大地图上移动，赛亚人具有飞行能力，自己就是飞空艇嘛。按照箭头指示前进，来到指定建筑或者碰到什么人就会发生情节完成任务，或者进入战斗。本作有两个新模式，战斗模式和战斗100模式。战斗模式是直接玩对战，相当于街机模式吧。战斗100是设定了规则和各种条件，比如多少秒内打败对手。有很多形状的龙珠盘，完成任务后开启不同的东西。

游戏的格斗操作：方块键是攻击，连按是连击。蓄力槽满后，三角键发波，按住L键再按三角键是发必杀技。圈键是防御。叉键移动，也是背投技。L键是蓄力，R键是切换锁定的目标。方块键连打然后换成其他键改变连击套路，蓄力后找机会发大超杀，这是基本思路。然后就是双人合作的连击，这是比较快乐的地方，也是本作应该适应的要素，否则就没有双人对战的意义了。尤其是干掉一个后，双人打另一个很爽。我甚至能想象多人联机的欢乐。操作的手感没问题，按键很流畅，出招也不拖慢。多人对战四人满天飞看着就很有趣。

可选角色有好几十个，按照惯例很多是需要开启的角色，很多角色又有不同时代和不同状态的造型可选。虽然这种穿越有点别扭，但对于乱斗类型的游戏应该无所谓吧。

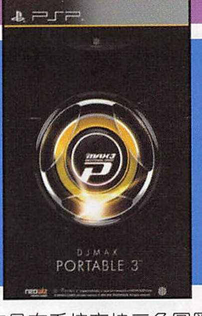
可惜的是游戏画面粗糙了一些，大概是PSP机能的限制？但这种级别的画面放在PSP上并不算好。锯齿严重，分辨率很低。好在流畅度有保证，四人混战也没有拖慢现象。游戏的音乐和音效可以忽略，因为实在不怎么样，还是专注对战吧。



这是游戏的实际截图画面，感觉还可以吧？分辨率低一眼就能看出来，锯齿也比较严重。



而官方宣传图却这么给力，没错，就是PSP版宣传图，我没拿成PS3版的。



PSP

●MUG ●2010年10月1日
●Playmaker ●1人

3.2T和4.2T的加入使本作有了DJ的感觉，虽然从毁按键变成了毁摇杆。

文/剑纹

DJ Max 携带版 3

DJ Max Portable 3

如果不了解韩国（口袋称棒国）流行歌曲，玩DJMAX这游戏就是随便按键，打游戏乐呵一下。先玩游戏后熟悉歌曲的顺序，对音乐游戏来说并不正常。就像一般人更熟悉一些的《太鼓达人》或者《吉他英雄》等日本和欧美音乐游戏，游戏中熟悉的歌曲吸引你去玩才是动力，反过来就失去了一些乐趣。不知道我这么说是不是极端了一点，但这情况肯定存在。巧的是我前些天看了一个自制的《太鼓达人》视频，CPU自动打高难度《爱情买卖》。还别说，即便这种中文大俗歌，看的都有点意思。



经典6键模式在PSP上已经可以了，再增加按键很烦人。

我玩DJMAX就是这种情况。我平时完全不听棒国歌，你跟我说DJMAX3代里面有什么新歌，什么牛比的歌曲，对我来说就是对牛弹琴，提不起我的兴趣。我玩这游戏只是按按键，看看画面如何，有什么好玩一点的模式，当然偶尔也能发现一些觉得还算入耳的歌。前几作DJMAX都是这意思，浅尝则止，我拿着PSP玩一玩4键模式，练一练6键模式，8键（还是9键？）就不是我这种凑热闹的能玩的了。

DJMAX3代悄悄地来了，似乎都没怎么宣传？这段时间PSP大作爆发，MHP3试玩就能练一阵子，不久战神都来了，很容易让人忽略这游戏。3代最大的改进是去掉了8键（还是9键？）模式，增加了叫3.2T和4.2T的新模式。这里主要说这两个模式。

3.2T和4.2T其实是一个模式的不同难度，就像4键和6键的区别。3.2T是右手按方块三角圆圈3个键，左手控制摇杆左右两边推（默认按键）。玩法是这样的：游戏区域分成3块，中间是主区域，用右手控制3个键，这跟经典的4键模式一样。左右两个区域当然也有“音符”下落，用左手向左或向右推动摇杆来“消去”下落的长条。

3.2T模式中左右两个区域下落的都是长条，4.2T模式之所以难度高，中间变成了4个键，左右两个区域的长条更加复杂化。就是说，用左手推动摇杆后左手还要回到十字键上操作。可想而知，三个区域都有东西下落很可能会手忙脚乱。反之一旦熟悉了操作，玩起来很HIGH，左手左右推摇杆，右手也不闲着，就像DJ打碟一样。于是这个叫做DJMAX的游戏终于有了DJ的感觉。

除了这个新模式，任务模式和大厅模式也是延长游戏时间的好内容。我的角色升到12级，任务模式也没开启多少。人物倒是打出了几个，但那个改变界面的GEAR，我只有默认的一个……下落的音符NOTE也是，一个新的都没打出来。虽然我玩了不到10个小时，时间不算长，也不算短了吧，但获得新道具还真不容易。没有了繁琐困难的多按键模式，增加了好玩同时又有难度的新模式，道具开启有难度。根据这些可见，本作能玩上一段时间。



左图为3.2T，下图为4.2T。



3.2T和4.2T的区别主要是中间区域的按键。

NEW GAME CROSS REVIEW

Pocket Gamers

掌机迷编辑

近期游戏点评

黑豹 龙如新章

（クロヒョウ 龍が如く新章）



PSP ●SEGA ●2010.9.22 ●AAVG ●1人

核石之王

（Lord of Arcana）



PSP ●SquareEnix ●201010.14 ●ARPG ●1-4人

硬核



由于并没有认真玩前作，这次玩到《超级神笔冒险家》的时候被吓到了。玩了很久还没碰到不能识别的单词（有版权的物品除外），看来只能说明一个问题：我的单词量太少了。

黑豹 龙如新章 8

漫画式风格的过场非常适合PSP这台主机的游戏，先前的《和平行者》，现在的《黑豹》，过场动画都有着非凡的表现。格斗系统也改得很有意思。只是不明白为什么要将场景分成那么多部分，镜头的变化太过频繁了。还有夜店部分只是为了迎合玩家或者说是保持《龙如》的传统加进来的，主角并不像是会去泡夜店的人。

核石之王 6

毫无疑问这是一个模仿《怪物猎人》的游戏。SE想得很好，利用《怪物猎人》的框架，加上公司超强的RPG制作实力，和在一起制作《核石之王》。角色有着等级的存在，不先打小怪升级的话，BOSS几乎没法搞定。还有角色可以自由的移动，但是各种动作又是指令式的操作，SE很喜欢这种做法。但放在这里，只是让这游戏变成一个类似泡菜网游而已。

平射炮



战神来了，但是我还在玩NDS的王国之心，战神只能先放下，让他们去玩吧。玩游戏必须专注，要不等战神还没打通，别的感兴趣的游戏又来，再换，那还玩个P啊。

黑豹 龙如新章 9

各方面都很出色的一款游戏，尤其漫画风格的过场画面，类似慢动作的格斗画面，非常霸气。游戏本身以动作为主，街上打架和参加比赛是主线，然后穿插了一些其他要素，比如商店里的打工小游戏，找夜店陪酒女聊天等等。这些要素明显是为了让游戏舞台显得饱满，不枯燥。其实家用机上的如龙系列素质不错，这个有着优良血统的黑豹就不会太差。

核石之王 7

游戏的整体流畅度不错，武器的种类尽管不多，但是每一种都极具特色，使用习惯后即使是两手剑之类的大型武器也会有速度感。但是每个章节可以接受的任务太少，几乎一开始只有关键任务。以SE的技术来说，游戏的贴图不尽人意，不过很多装备的设计很有新意。推荐玩此游戏时戴上耳机，因为游戏的BGM相当的好听，也算是本作的一大特色了。

剑纹



最近国内高手破解了PSP的PSN DEMO，想约他做访谈时他非常低调，推倒了访谈请求。当然他有自己的担忧。本月玩到了几个不错的DEMO，正式版游戏一个都没玩通。

黑豹 龙如新章 9

以日本真实舞台“歌舞一条街”改编而来的游戏舞台，这种设计非常具有亲和力，游戏的气氛也棒。试想如果一款游戏以你家附近的商业街为背景，各种要素也改编自现实事件，难道你不想试试？不过黑豹虽然有类似GTA的真实感和暴力要素，但故事和细节还是日本人的漫画风格，夸张和煽情。本作格斗系统制作认真，但运气成分感觉有点严重。

核石之王 6

感觉本作有些仓促，很多地方不成熟，也许二代会更好一些（如果有二代的话）。模仿怪物猎人，同时加入SE公司自己擅长的RPG游戏成分，貌似一个新的类型游戏就这么产生了？当然如果游戏能够做到位可以这么说，MH+RPG没有什么不可以。但是这个核石之王只能勉强算及格，游戏有一种不伦不类的感觉。

DJ Max 携带版 3

（DJ Max Portable 3）



PSP ●Playmaker ●2010.10.12 ●MUG ●1人

王国之心 重制编码

（KINGDOM HEARTS Re:coded）



NDS ●Square Enix ●2010.10.7 ●ARPG ●1人

大神传 小小太阳

（大神伝 ~小さき太陽~）



NDS ●CAPCOM ●2010.9.30 ●ARPG ●1人

超过30首新曲子，很多新的模式、新的难度，DJ Max系列在PSP上已经有了优秀的作品，现在最新作又继续在各个方面有所加强。背景的MV混合了动画、静画、实拍镜头、文字艺术等等内容，每一个都很炫目，喜欢按键音乐游戏的人很容易就能被它们吸引。游戏的选曲都很不错，风格众多。曲子多了难免有你不喜欢听的，但你依然会喜欢“玩”的。

华丽的按键音乐游戏，玩法是“小条”落到指定位置按对应的键，跟DDR的原理没什么区别。不过本作的系统判定很宽松，距离比较远按键也可以连上，保证了爽快感。当然，如果操作不熟练，眼神又不好，打难度高的曲子一下子就GAME OVER。本作内容丰富，歌曲数量多，任务模式想打完也很难，新模式给力。值得一玩。

DJMax形成了自己的风格，也有不错的口碑，但并没有因此粗制滥造，狂出续作骗钱。画面方面似乎没有什么进步，系统也是系列的老传统。不同的是，本作增加了一个新的模式，3.2T和4.2T。这两个新模式看到了系列的发展方向，不再一味增加按键数量来提高难度，而是设计出新的操作方式，一下子真的有了“DJ”的感觉。

无论是故事还是战斗，都保留了系列特有的风格。成长系统改良自《358/2天》，变得更像是《最终幻想10》的感觉，技能系统也更有意思。没有玩过《358/2天》的人，对于DSL特别是DSi的十字键操作可能需要习惯一下。画面上《358/2天》的时候似乎就已经达到NDS的界限了，所以本作差别不大。总的来说比《358/2天》更有趣。

SE就是SE，所以游戏的画面很好。相比《358/2天》，剧情时采用了2D的图像来表示人物，对于NDS来说是相当不错的选择。过场动画也是高水准。游戏的难度可以在游戏中自由的变换，再加上没有MP之类的设定而改成技能冷却系统，有点像欧美游戏制作方式靠拢的意思。另外就算是初级难度通关也能看到秘密的结局。

本来这作是手机版的王国之心，大概SE想多赚点，把这个叫做“编码”的游戏“重制”到NDS上。重制的素质确实不错，要画面有画面，要系统有系统，没有给KH系列丢脸。由此也能看出SE很重视王国之心系列。本作同样继承了这个系列角色玩穿越的风格，对应NDS特性的关卡设计似乎是以前就考虑过的。

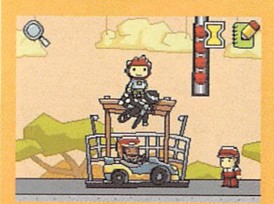
画面在NDS上就算是有特色的了，当然不能拿来和PS2版以及Wii版的前作相比。战斗相对简单了一些，喜欢有挑战的人肯定不会满意。不过因为视角无法切换，有时候会影响到战斗的进行，也算是增加了点难度吧。限于NDS的硬件，需要Loading的地方很多，存档也只能有一个。大家玩的时候不要去回想前作。

《大神传》系列是以画笔为主要玩法的，而NDS的触摸屏家触控笔最大限度的展现了这一系统的乐趣。相比前作加入了很多新的“笔技”。没有经验值的概念，只需要收集道具来提升能力，也就不存在无聊的练级，这一点像《塞尔达传说》，很不错。画面不能和前作相比，也没必要去比。音乐方面则毫不逊色于家用机版本的前作。

大神本身就是用笔来玩游戏，所以这个游戏出在NDS上非常合适，不明真相者可能会以为NDS是专门给大神这游戏设计的。新作《大神传》考虑到了这点，但没有过分利用触笔，和按键操作互补手感出色。同时设计的新故事和角色，都是“缩小版”的大神，游戏制作非常有诚意。游戏的画面也很棒，这样的3D画面已经可以满足。音乐也很动听呢。

超级神笔冒险家

（Super Scribblenauts）



NDS ●Warner Bros. ●2010.10.12 ●PUZ ●1人

由于有前作的存在，本作的概念已经不算新鲜了。但是本作对前作缺点进行了改进：操作更好了，谜题设置更细致了，也能更好的引导玩家产生创意。各种物体之间的互动做得很好，会有一些东西互动不够真实，但在可接受的范围之内。你玩过本作之后就不必再去玩前做了。不过最好在一台可以上网的电脑或其他设备旁玩这个游戏。

8

游戏包含了巨大的词汇量，很多原以为不会有的东西也能被游戏认出来，写什么出什么的感觉非常棒。形容词让物体变得更加丰富多彩，以前用某类东西不能解决的问题，现在也可以解决了。这里只给7分的原因是因为这游戏并不适合中国人玩，除非你的英语水平很高，对欧美文化也很熟悉。这游戏想完全汉化不可能，最多汉化界面。

7

这个系列一代是黑马，但二代还是一样的玩法难免让人失去原有的新鲜感。输入单词，就能在游戏中出现相同的物品，这个神笔马良的传说活生生在游戏中实现了，而咱们就是马良。游戏在创造一种新的玩法，简单的游戏规则，但变化极多的可能性。玩这个游戏需要两个必要条件：英文单词量和丰富的想象力。也正是这两点限制了很多人。

7

七龙珠双人对战

（ドラゴンボールタッグバーサス）



PSP ●NBGI ●2010.9.30 ●ACT ●1-4人

庞大数量的可操作角色不错，可是有一些是同一个人物不同年龄阶段穿越到一起，实际的人物30个左右吧。各种必杀技操作都很简单，开始对CPU时只需连打就能胜利，这类游戏还是需要跟人对战才有意思。双人系统是不错的尝试，除了二对二，也可以选择二对一、一对一这样的对战方式，并没有定死。你也可以像PSP上前面几作一样玩传统的一对一。

7

实际画面没有官方公布的宣传图好，锯齿比较严重，分辨率也明显低很多。好在游戏还是不错的，尤其是龙珠迷更是不应该错过。不同于以往家用机版以故事为主的流程方式，本作的重点是对战，而且是2人VS2人的多人对战。和CPU对战肯定不如找几个朋友联机来的快乐，强烈推荐有条件的试试多人联机。

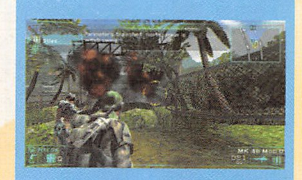
7

给多人对战设计的七龙珠游戏，所以故事模式很单薄。不同于以往的七龙珠，本作交代剧情用对话框的方式，特别简陋，没有一点华丽的感觉。对战系统很爽快，操作手感没有问题，这是画面不太理想。出招系统比较死板，即便摸索出一些连续技也是固定模式，不存在格斗游戏的严谨系统。喜欢七龙珠的不要错过本作。

7

幽灵行动 猎食者

（Tom Clancy's Ghost Recon Predator）



PSP ●UBI ●2010.10.1 ●STG ●1人

当我们期待《幽灵行动 未来战士》的时候，Ubi却给PSP做了个独占的《猎食者》，而且没有达到人们对于这个系列的期待值。本作画面不尽如人意，操作蹩脚，几乎没有什么故事，对人物的描写少得可怜。最主要的是敌人AI很糟糕，你可以给你的队员下达一些战术指令。但是面对AI低下的敌人，你选择的战术是否高明只能自己在脑内评论了。

5

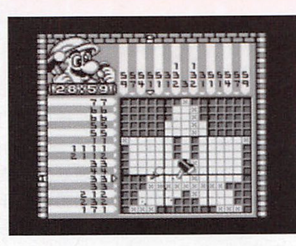
游戏的操作还是下了功夫的，不过PSP的单摇杆无论如何也很难做出让人爽快的射击游戏，除非是用自动瞄准系统。而本作是手动瞄准，通过按键切换左摇杆的行动和瞄准这两个方式，有自己的特色，适应起来也不算困难。遗憾的是射击感不足，而本作的画面中规中矩；AI方面，战友可以切换使用，但敌人的AI不高就没办法了。

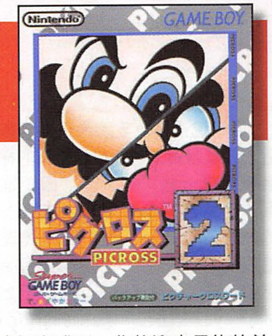
5

幽灵行动系列最新作，同时也是PSP版独占的版本。本作的自由度很高，可以控制自己的小队每一个人，还可以指挥他们行动，比如前进到指定地点和集合等；同时还能打开地图，在地图上指挥小队行动，有点类似玩即时战略游戏的感觉。不过本作的缺点也很明显，关卡和AI的设计不好，画面锯齿太严重，细节方面很糟糕。

6

纵横填图2
(ピクロス2)
●GB ●1996年10月19日 ●Nintendo ●PUZ ●1人





2007的时候，《纵横填图DS》让不少人看到了Picross这种数字PUZ游戏的乐趣，后来任天堂又做了一个《立体纵横填图》，也是基于Picross这种形式。其实这种PUZ游戏源于纸上一种叫做“逻辑绘图”的游戏，Picross是任天堂的叫法。1995年任天堂在GB上推出了《马里奥的纵横填图》，一年后又推出了续作《纵横填图2》。

《纵横填图2》中各个谜题的解题规则跟《纵横填图DS》没什么不同，都是通过对数字进行判断，推算出盘面中那些格子需要填上，最后组成一幅图片。有意思的是游戏把马里奥设定成雕刻家，所以填格子的动作被表现成了“凿”。还有选择关卡挑战时不再是简单的从菜单中挑选，而是你可以亲自控制马里奥在9个世界中走动，选择不同的关卡。当你完成了所有马里奥的任务后，瓦里奥就会突然跑出来，提供给你9个新的世界。游戏的难度相对较高，最简单的模式都是15x15的盘面，每个世界又都有30x30的隐藏关，近800个关卡可以玩相当长的时间了。当所有的模式都完成后，你将迎来最终的关卡——60x60的盘面。这绝对是一个激动人心的挑战。

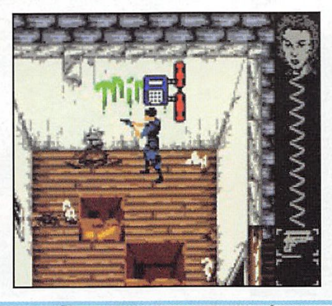
《纵横填图2》是一个即使今天拿出来玩依然可以乐在其中的游戏，如果你不在乎能否操作马里奥走动，也不想要太难的题目的话，还可以试试这款游戏的前作，同样是GB上的《马里奥的纵横填图》（Mario's Picross）。

完美黑暗
(Perfect Dark)
●GBC ●2000年8月28日 ●Nintendo ●ACT ●1-2人



N64时期的RARE公司相当活跃，他们的《007黄金眼》《大金刚64》等游戏都有超高的评价。FPS游戏《完美黑暗》更是N64上可以排进前3个佳作。要说《完美黑暗》有个前传，估计很多人会知道XBOX360版本的《完美黑暗ZERO》，但实际上在0之后在1之前，还有一段故事，这个故事RARE在GBC版的《完美黑暗》中讲述给你听了。

GBC这种机能的掌机上做FPS不现实，RARE也并没有矫情，而是改成了俯视角动作射击游戏，就像是早期的《合金装备》那样。游戏除了射击、潜入等要素，中间还穿插了大量的迷你游戏，用来模拟开锁等动作过程。你还能玩到类似光枪射击的游戏，当然需要你按十字键来移动准星瞄准。由这些玩法组成的关卡一共十个，5个训练任务，5个实战任务。



最牛的是这款游戏就像是在炫耀GBC的特性一样，用尽了所有功能。游戏本身的卡带是震动卡带，也支持红外线传输数据，可以通过连接线联机，可以用GB打印机打出角色的资料，可以用N64传输设备跟N64的游戏联动。甚至在当时小容量的卡带里加入了一些人物语音，这在当时都是很难想象的。如果你拥有GBC的这些设备，一定要弄个《完美黑暗》来试试。不过先提醒你，这个游戏的难度那是相当的高。

文/硬核

（重口味警告） 文/剑纹

Gavin Mackey的口袋妖怪修正作品展

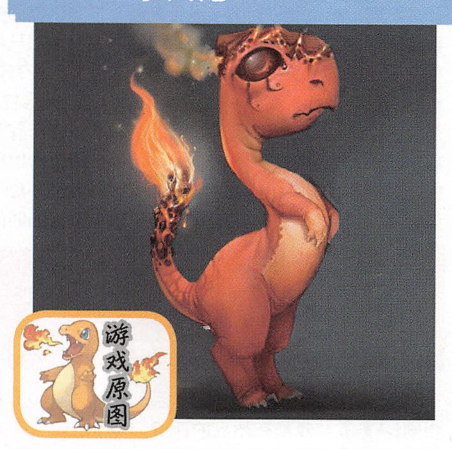
精灵也凶猛

俗话说得好，艺术源于生活高于生活。就拿画画来说，按照模特的样子完全模仿是低档次的手艺。即便是玩写实，艺术家们也会想方设法融入自己的风格，让作品具有自己的灵魂，带给观众更多的想法。而流传于民间的画者，绘画风格就更加随意了，总有一些让人屎尿未及的东西。比如他们之中有些人接触了电子游戏，开始"青春之歌"，有些老人则"我爱8bit"。本期就让我们来围观一个叫Gavin Mackey的美国艺术家。他的作品野味十足，流露出淡定的黑色幽默。Gavin Mackey最近发表的口袋妖怪"重制形象"若干幅，这些凶猛的妖怪有一种还原真实的残酷，另一方面则更加魔幻，让人浮想联翩。他将这些作品发表在deviantart网站上，标题叫"口袋妖怪修正（pokemon revamp）"。很多浏览者留言说"难以置信啊"、"太惊人了"。当然也有不少人表示，"这样的口袋妖怪我是不想收集了......"

No.001 妙蛙种子



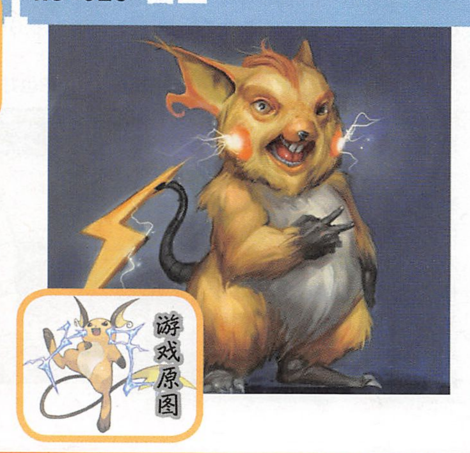
No.004 小火龙



No.025 皮卡丘



No.026 雷丘



No.028 穿山王



No.031 尼多后



No.043 走路草



No.047 派拉斯特



No.059 风速狗



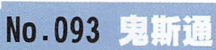
No.062 快泳蛙

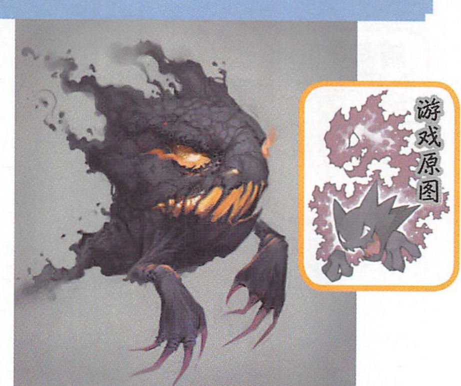


No.092 鬼斯

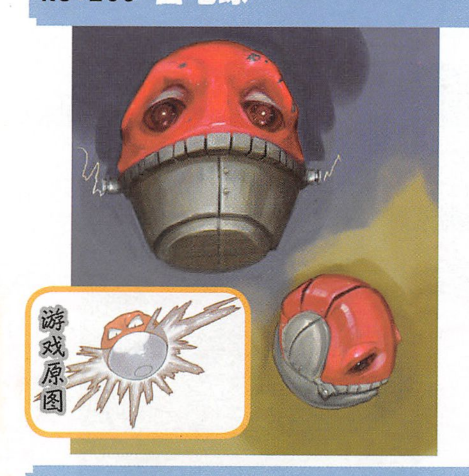


No.093 鬼斯通

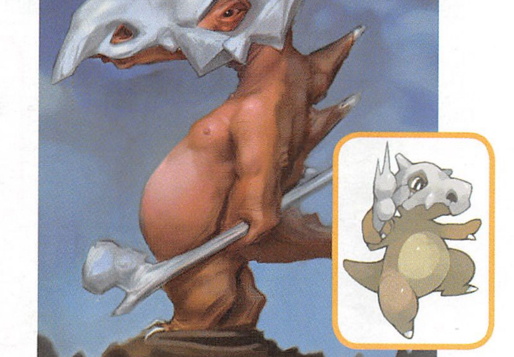




No.100 雷电球



No.104 可拉可拉



No.108 大舌头



No.113 吉利蛋



No.125 电击兽



No.133 伊布



No.151 梦幻



No.175 波克比





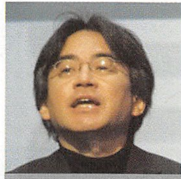
听社长说，看小编扯

——小记2010任天堂发布会

文/硬核、剑纹、平射炮

“非常感谢各位来到任天堂发布会，我是岩田，任天堂的社长。(1)

让我们先来简要的谈一下上星期六刚刚发售的两款游戏。我们于9月18日发售了《口袋妖怪》最新的系列——《口袋妖怪 黑》和《口袋妖怪 白》。据报道，游戏发售之前的预定就非常喜人。实际上，根据Media Create公司的数据，预定数量达到188万份，创出NDS游戏预定量的新高。



岩田 聪
任天堂公司现任社长，带领公司取得了辉煌成绩，在掌机和家用机领域全面开花。他推崇”简单好玩”游戏理念。

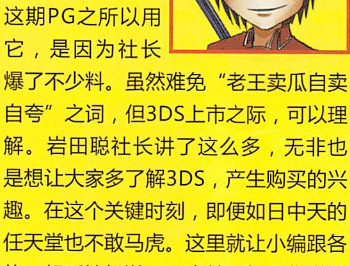
当游戏正式发售的时候，《口袋妖怪 黑》和《口袋妖怪 白》打破了之前所有《口袋妖怪》游戏的首周销售记录。255万份的销量也打破了所有NDS游戏的首周销售记录。同时，当我们回顾过去的数据，会发现《口袋妖怪 黑》和《口袋妖怪 白》也打破了整个日本游戏界的首周销售记录。(2)2004年12月发售至今，日本NDS累计的销量已经超过3000万台，NDS成为目前为止日本游戏史上卖出最多的游戏机。《口袋妖怪 黑》和《口袋妖怪 白》之所以能够打破首周销售记录，背后有着最大硬件装机量的支持。(3)

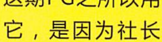
根据任天堂俱乐部登记的购买了2006年9月《口袋妖怪 钻石/珍珠》的用户的年龄分布数据图所见，这两款游戏非常受小学生等年轻一代的欢迎。在这些年龄层之

Registrants' Age Demographics

Preschool / 1st-3rd grade / 4th-6th grade / Junior High / High School / 19-24 / 25-34 / 35-44 / 45 or older

Source: Club Nintendo





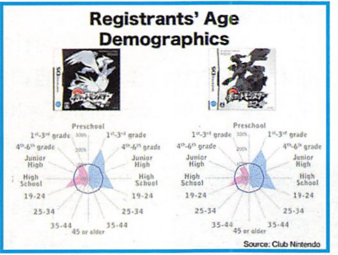
(1)这是九月底的任天堂发布会，岩田聡社长的讲话内容。这期PG之所以用它，是因为社长爆了不少料。虽然难免“老王卖瓜自卖自夸”之词，但3DS上市之际，可以理解。岩田聡社长讲了这么多，无非也是想让大家多了解3DS，产生购买的兴趣。在这个关键时刻，即便如日中天的任天堂也不敢马虎。这里就让小编跟各位一起听社长说。（当然，如果你觉得小编烦，只看社长好了，无视小编的黄条乱入即可，多给力的设计啊。）

(2)这是九月底的情况，截稿前（10月20日）《口袋妖怪 黑/白》在日本的销量已突破400万（4161397份，这么多位啊，人家一个月卖的数量顶咱新迷好几十年的销量了……）。发售一个月的时间，取得如此销量，除了给力，也给任天堂挣了个钵满盆满。

(3)之前NDS每周销量都很高，最近在日本一直被PSP反超，也算是个有趣的现象。

后，注册人数显著下降，这也是为什么大家普遍认为《口袋妖怪》游戏最主要用户是小学生的原因。其实正相反，《口袋妖怪》的玩家已经显现出扩展的趋势。

根据去年9月发售的《口袋妖怪 心金/魂银》的用户年龄分布图，我在去年10月公司的管理通报会上提过，那些被认为已经从《口袋妖怪》世界毕业的高中生和很多19至24岁的玩家，在GBC上的《口袋妖怪 金/银》发售10年之后，又再一次加入了现在的小学生玩家队伍。



这是购买《口袋妖怪 黑》和《口袋妖怪 白》的注册者的年龄分布图。玩家年龄层的扩展势头进一步显现，首周的销售记录就能证明这一趋势。现在在公交系统和其他公共地段越来越多的人在玩NDS，我想大家应该都有这方面的感受。（4）

《口袋妖怪 黑》和《口袋妖怪 白》有很多利用无线联机机能的玩法，所以我相信我们可以期待今年内创造更多的销售额。

（4）口袋玩家的年龄群不断扩大，对任天堂来说是超级好事。以前口袋妖怪就抓住了低龄玩家的心，游戏都能卖这么多，以后不同年龄玩家的加入，前途不可限量啊。而且口袋妖怪这游戏全球各地都有大量fans，不同文化都喜欢这游戏，也说明这游戏从一开始就很成功，无论精灵设计，还是系统方面，都是世界级的游戏。随着年龄群的扩大，继续扩大并稳固销量，口袋成为类似Wii一样的老少皆宜的产品已不远矣。

不过小编觉得吧，既然越来越多的成年人喜欢并成为口袋迷，老任不如来个成人版“口袋妖怪”。凭借老任的能力应该没问题，然后游戏里面收录一些像贞子啊、咒怨啊、怪谈啊等真实系精灵，日本中青年绝对喜闻乐见（笑）。

这是3DS的外观设计

和NDS一样，它有两个屏幕，但是上屏是可以不用戴3D眼镜就能看到3D效果、宽屏结构的裸眼3D屏。当你玩3D游戏时，可以看到3D的角色，这样就增加了表现力。同时，你可以更强烈更真实的感受到与游戏世界的互动，你可以对游戏世界中的高度、宽度、深度等有更直观的感受，这样就能更自由的探索里面的世界。

因为我们很多年前就已经意识到了3D的优势，任天堂一直都在探索3D视觉和3D显示领域。在此期间我们的Virtual Boy有过一段并不成功的经历，还有其他我们并未向外界公布的实验性质的产品。（5）

有人说今年算是3D技术的元年。3D设备已经被大众广泛的接受，硬件和软件之间“先有鸡还是先有蛋”的问题就必须解决。更具体的说，任何能被广泛接受的3D设备，肯定要有优秀的吸引人的软件支持。但是如果前期这款3D设备没有足够的装机量，软件的制作者们也不会花心思和资源来制作有意思的软件。（6）

要做一款支持3D的游戏硬件并没有特别高的技术壁垒，但是对于家用游戏机来说，现在只有很小一部分游戏玩家能



（5）前几期做过一篇专题，介绍了一下任天堂前些年的3D研究，包括FC的3D眼镜、GBA和NGC的3D屏幕和DEMO测试等等。这些实验性质的产品以前任天堂确实没公开过，都是今年E3期间宣传3DS时岩田聪和宫本茂首次公开的。第一次知道感觉挺新鲜。

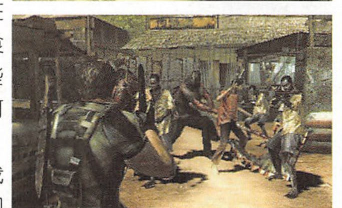
（6）最近砖家叫兽都在说3D技术是鸡肋，3D电影是伪高潮什么的。就像岩田聪说的，设备就算普及了，没有好的软件也不行。现在的情况正是这样。3D视频源很少，想看个3D电影没什么可挑的，3D蓝光电影就那几种。不是人挑盘，而是盘挑人。3D眼镜类型多，红蓝、红绿和偏差什么的，没有统一，想看3D都得买。整体效果也不完美，而且戴长了眼睛难受。游戏方面，等3DS吧。裸眼3D确实好多了。

够买来3D电视机与之配套使用。正因为如此，我们就无法解决“先有鸡还是先有蛋”的问题。相反的在掌机领域，掌机结合了游戏机和显示屏，这样一来只要用户购买了这种掌机，我们就能给他们提供同样的游戏所需的硬件。就3D技术而言，任天堂认为掌机设备有着极大的优势。

据说根据人们如何去看3D事物的差异，会有很大不同。3DS包含了一个“3D景深滑块”，玩家可以调整这个滑块让3D效果更符合他们的习惯。你甚至可以将滑块推到最下以关掉3D效果，像以前那样看2D的游戏画面。（7）

我们推出NDS已经有6年了，如今掌机的技术已经突飞猛进。虽然在分辨率方面还未达到家用机的水平，但是掌机的图像技术已经有了很大的提升。





你们现在在大屏幕上看到的是CAPCOM公司游戏《生化危机 启示录》的截图。正如图片所示，3DS可以提供高质量的图像。还有这些来自KONAMI正在开发的《合金装备 食蛇者》的图，有了这些图，3DS的图像能力可见一斑。（8）

6月E3展的时候我们展出了3DS，观众们反映积极而强烈。但对于其市场的渗透力和将面临的挑战，我们并不抱有乐观的态度。我们不确定这台机器是否可以像NDS那样在全球取得压倒性的成功，像NDS有那么多的软件。我们意识到3DS将在销售上遇到现今游戏机不曾遇到的新障碍。让我来解释其中一个。

这种无需特殊眼睛就能看到3D图像的技术必须用你自己的双眼来亲自感受，否则你就无法领会其中的真正乐趣。同时，现今利用电视、平面媒体和互联网来做的游戏软件广告，将无法把3DS的最大优势直接传递给潜在的客户。当然，我们可以在零售店安装交互式的设备，但那些本来对3DS并不感兴趣的人根本不会去逛这些零售店，所以这对他们来说也不是最好的方法。

“随身携带，彼此影响，每天都有新发现。”

另一方面，3DS作为一款掌上游戏机，有着便携所带来的优势。请看这段视频（视频略）。就像你看到的，3DS提倡了一种新的游戏理念——“随身携带，彼此影响，每天都有新发现。”如果我们能鼓励大家养成随身携带着3DS去任

（7）并不是所有人都能看3D画面，就拿硬核来说，他戴近视眼镜，再戴3D眼镜就很纠结，而且时间稍长眼睛就累。裸眼3D的情况好一些，戴眼镜也不太受影响，不过由于有观看屏幕的“最佳位置”，如果在户外玩3DS，很多时候可能就要关闭3D了。

（8）3DS的硬件性能还没有完全公开，目前已知显卡是日本DMP公司的PICA200，其他都是传闻了，比如IGN网站表示3DS的CPU是两个266MHz的ARM11，64MB内存，内置存储空间是1.5GB等。有新情报我会在PG上报道，我对这个比较感兴趣。

零售版的3DS物品配置已经公布，看下面的表格。

3DS本体概要	
零售价	25000日元
发售日	2011年2月26日
包装内容	任天堂3DS主机 任天堂3DS专用充电座 任天堂3DS专用AC充电器 任天堂3DS专用触摸笔 SD记忆卡（2GB） AR卡片（6枚）* *能够使用摄像头拍照进行游戏的纸质卡片 简明使用指南 使用说明书 保证书

另外，主机特征也已经正式公布。见下面的表格。

3DS主机特征	
尺寸（合盖状体）	长：约134mm　宽：约74mm厚：约21mm
重量	约230克
上屏	3.53英寸，带有裸眼立体效果的宽屏液晶，800×240像素（显示3D时左右眼各400×240）
下屏	3.02英寸，可触摸，320×240像素
摄像头	内侧1个，外侧2个，分辨率640×480像素（30万像素）
无线通信	2.4GHz，可通过无线LAN接入点连接Internet，对应WPA/WPA2
游戏控制	A/B/X/Y键、十字键、L/R键、开始/选择键。滑动摇杆（360度模拟输入）。触摸屏。内置麦克风，摄像头。运动传感器。陀螺仪传感器。
其他控制	3D景深滑块（可以调整3D显示的景深）。HOME键（可返回系统）。无线网络开关。电源键。
接口	游戏卡带插槽，SD卡带插槽，直流充电器接口，充电端口，耳机接口
声音	上屏左右各一立体声扬声器
触摸笔	可以伸缩（伸长状态约为10厘米）
电池	铝壳锂离子电池
游戏卡带	3DS专用游戏卡，大小与DS卡带相同。发售时卡带容量最大为2GB

何地方的习惯，这台设备的乐趣就能传递给那些用普通媒体无法传递的人。

大家已经看过StreetPass系统，这种联机方式在NDS上叫做“瞬缘联机”（Tag Mode），最早在《任天狗》里面使用。去年《勇者斗恶龙9》将Tag Mode变成了一种社会现象。现在《口袋妖怪 黑/白》中也使用了Tag Mode。（9）

StreetPass是3DS的机能之一，在睡眠模式下，3DS可以自动的侦测到其他的3DS设备并与之联机交流，这种情况可以发生在很多地方，比如在街上或电车上。你要做的只是合上3DS，将其设置在睡眠模式下然后带着它到处走就行了。如此一来你就可以通过游戏来和完全陌生的人联机和交换信息。（10）

Tag Mode已经在NDS上实现，但是你必须先安装特定的游戏软件——比如《任天狗》，然后开始游戏并将其设置到Tag Mode下，然后再带着出门。也就是说当你在NDS上玩其他游戏时，Tag Mode就没法运行。就算你正确的设置了某游戏的Tag Mode出门，你也需要碰到跟你一样设置的其他玩家才能进行交流。这样一来，除非一款已经引起社会现象的特别流行的游戏，其他游戏的玩家将很难碰到可以交流的人。

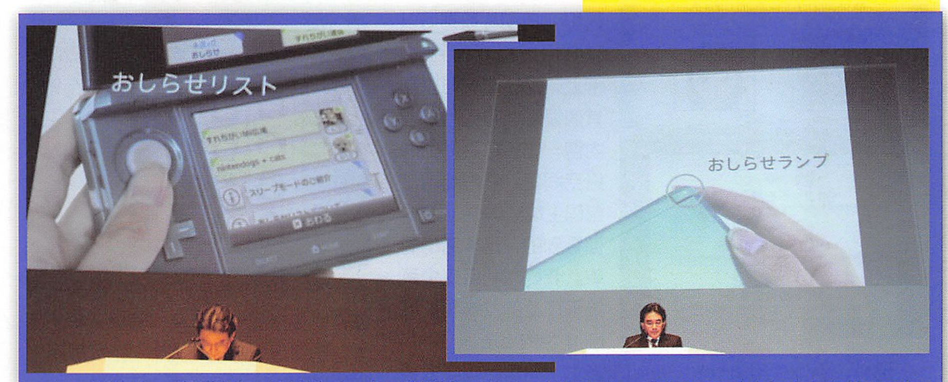
而3DS的StreetPass可以自动的将多个游戏软件同时处于联机状态，这是3DS的硬件机能。不论你当时在玩什么游戏，StreetPass都可以在所有的游戏上起作用。只要玩过一次，StreetPass系统就可以把这个游戏记录下来，所以就算你那时没有玩这个游戏，也有可能发生很多次与他人的联机交流。



（9）Tag Mode可翻译成“瞬缘联机”，港台那边叫“擦身而过通讯”。不管叫什么，只要知道它的意思就可以了。当你带着3DS外出时，如果身边有人也有3DS，主机系统就进行自动通讯，可以获得一些信息，然后在列表中查看。这就是Tag Mode。前面岩田聪社长说了，这是任天堂“鼓励大家养成随身携带着3DS去任何地方的习惯。”貌似是给3DS和其游戏做宣传用的……

（10）StreetPass功能相当于Tag Mode的强化，该说的岩田聪社长都说了。

后面岩田聪还会提到另一个类似的功能，叫SpotPass（看看，名字都这么像）。个人理解，StreetPass是3DS主机之间连接，通过这个功能去侦测其他主机，然后自动联机交流。而后面提到的SpotPass是3DS自动侦测Wi-Fi网络，然后自动连接上网。



正在玩的游戏，或者以前玩过的游戏，都可以进行“擦身而过通讯”，有新通讯时主机右上角的LED灯会亮起来（右图），然后就可以在这个通知列表中看到记录（左图）。这是3DS系统本身的功能，联机和网络方面比NDS强化了很多。

当streetPass系统起作用时，右上角提示用的LED灯会点亮。此时你可以通过提示程序来查看发生了那些联机交流事件，这也是硬件里提供的功能。（掌声）谢谢，看起来大家都已经准备要好好利用3DS的这个联机交流功能了。

又是Tag Mode，又是StreetPass，又是SpotPass……任天堂搞了一堆名词，你说记还是不记？这年头玩个游戏机容易么……

使用摄像头自动设置自己的Mii形象！还可以通过“擦肩而过”交流！

就像大家今天看到的其他视频所演示的，3DS跟Wii一样，可以在上面创造Mii角色形象。你的，你家人的或者你朋友的形象都可以通过组合和调整一些脸部的元素来制作。

根据我们在日本定期进行的调查，因为Wii的大装机量以及广泛流行的拥有Mii形象的NDS游戏《朋友聚会》，使得日本7到74岁的人口当中，有2600万人拥有自己的Mii角色。（11）

我们在美国和6个主要的欧洲国家做了类似的调查，当我们把那里的数据加起来，拥有自己Mii角色形象的玩家数量达到了1亿8000万。看来任天堂随着Wii发售而首先提出来的Mii形象概念已经在全球范围内有了一个坚实的基础。

已有的Mii角色可以继续使用，同时我们也继续增强了3DS的Mii功能，比如加入了大量新的部件等等。我们也在让Mii角色更加利于交流这方面下了很多功夫。

如果你对于创作自己的卡通Mii形象有些不好意思，你可以用3DS拍摄一张你的照片，然后使用“自动设计Mii”的功能来创造你自己的Mii，你只需要从屏幕中选择皮肤颜色、眼睛和发型就可以了，接着你可以再进行一些小的调整。这样就算你对自己画图的水平没信心，也可以轻松的设计Mii。

使用摄像头你可以更简单的制作Mii角色了，Mii的流行程度将进一步扩大。



这显示的是你可以制作Mii的二维码。二维码和Mii的图片数据可以以常用的格式传到SD卡上，这样你就可以在其他很多地方应用这些内容，比如贴到你的网络空间里。然后利用二维码生成Mii角色。就像你看到的，这非常的简单。我们想利用这个系统来广泛的发布和扩展Mii角色的用法。

另外，当你使用StreetPass功能时，Mii角色同样会被交换。你可以通过Mii广场软件来查看有哪些Mii角色传到了你的3DS上。

因为StreetPass，广场上会聚集越来越多的Mii角色。就像你看到的，每一个Mii都标有他们各自主人的3DS玩得最多的游戏软件。当你选择一个Mii的时候，你可以知道多少分钟前发生了StreetPass联机交流、一共发生了多少次、他们最后玩的游戏软件是什么等等信息。



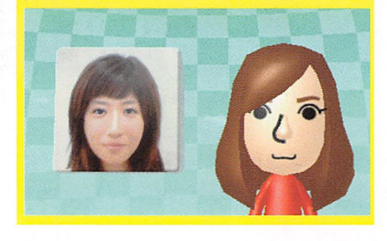
（11）Mii是个什么玩意？对Wii不了解的朋友估计会不明真相。Mii是Wii系统中出现的东西，说白了就是玩家的虚拟形象。你可以在Mii大厅中设置自己的形象，做成一个小人——俗称造小人儿（笑）。

Mii就是小人儿，那么这个小人儿有什么用呢？就像岩田聪说的，“拥有Mii形象的NDS游戏《朋友聚会》”，意思就是《朋友聚会》中有Mii小人儿，相当于游戏中可以出现玩家“自己”的形象。

其实很多游戏都有类似的功能，游戏开始先让玩家自己设置一个角色。不同的是，Mii形象的风格统一，设置好一个自己的形象后，只要支持Mii形象的游戏就可以用这个形象，而不是根据游戏的设定来设置主角的造型。



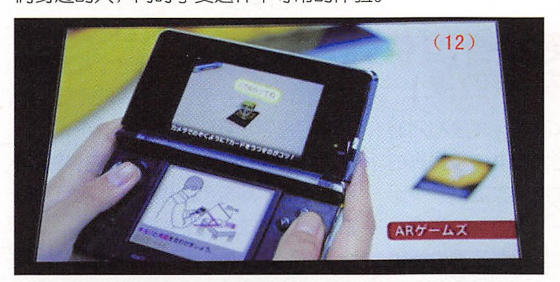
还没明白？看图示。下屏是Mii形象部件，包括眉毛、耳朵、眼镜、鼻子等等，选择像你自己的某个，上屏显示出你的Mii模样。最后一看，还真像！



新游戏方式，3D摄像头下的AR技术。3DS已经预装《AR游戏》！

AR游戏使用了“增强实境”（Augmented Reality，简称AR）的技术。AR技术可以将一些电脑生成的信息添加到真实世界。因为3DS可以创造3D图像，这跟AR技术是绝配，因为3D视觉能进一步增强AR技术创造的世界的真实感。

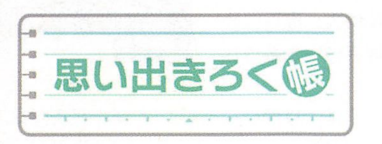
为了让更多的人可以体验这一不同寻常的感觉，任天堂将预装《AR游戏》的软件，里面包含了多个使用AR技术的游戏。我们想让所有人——不光是3DS的拥有者，也包括他们身边的人，同时享受这种不寻常的体验。



当你在玩3DS游戏的时候，你也可以按位于下屏下方的HOME键快速显示HOME菜单。此时可以执行多种硬件机能，而游戏处于暂停状态。

在之前的视频中，大家看到了游戏时可以调出网络浏览器。此时你也可以快速的返回到游戏，所以这种功能非常实用。（13）

3DS还拥有活动日志（Activity Log）的功能，你可以查看携带3DS的时候走了多少步，或者你玩了多长时间的游戏。你可以每天记录步数和游戏时间。你可以查看某一个游戏软件一共玩了多长时间，也可以看步数的统计图。（14）



Activity Log

内外多个摄像头，拍照合成人脸等玩法全部保留

任天堂3DS有多个摄像头。里面一个。当你合上机器，外面也有两个摄像头。运用这两个摄像头，3DS可以同时拍摄单独的图像：一个让你的左眼看一个让你的右眼看，这样就能形成3D照片。

3DS就像NDS一样，包括了与摄像头和声音相关的功能。

（12）3DS主机包装自带6张白卡纸做成的AR卡片（剑纹乱入：本期PG赠送的3D眼镜也是用白卡纸做的，呵呵。平射炮继续，我闪）。把这个AR卡片摆在桌子上，然后像（12）所示那样，用3DS的两个外部摄像头对着它，在《AR游戏》中就可以把AR卡片拍成不同的东西，玩创意小游戏。

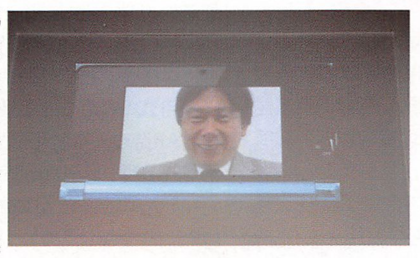
个人感觉这个活用摄像头的游戏类似PSP的《隐形怪兽》，用摄像头拍照特定的卡片图案，反馈到游戏中。让玩家觉得好神奇，高科技。而3DS外部有两个摄像头，上屏是裸眼3D，本身就支持3D摄像，所以把此功能做成游戏，也就是这个《AR游戏》，肯定很有趣。这也是任天堂厉害的地方，想方设法把自己的掌机变成好玩又新鲜的电子玩具，不仅仅只满足于按键顶蘑菇。

（13）3DS增加了一个HOME键，功能是在游戏中按一下HOME键就可以返回系统菜单，打开其他软件，比如网络浏览器查查攻略。此时刚才玩的游戏并没有退出，而是退到了后台，暂停状态。看完攻略后再按HOME键返回游戏。可见3DS的系统强了不少。



（14）3DS主机增加了计步器，这个功能容易让人忽视。计步器的增加可以看出老任的野心。老任在NDS上推出过计步器配件，算是尝试。这次将计步器安装到3DS中，简直太妙了。这就是为了吸引你没事带着3DS出去啊，还有前面说的“擦身而过系统”，都是让你乐意带着3DS出门。强！

有一种可以将内部摄像头和外部摄像头同时拍摄的两张脸融合到一起的功能在开发的时候就已经相当流行了。请看！



我们尝试将我和宫本茂先生的脸合起来，我们面对面站着，然后调整自己的脸部进入画面中提示的区域然后按下按键。这样就有了岩田茂先生，就像你看到的，这非常简单。（15）

重制下载频道结构，更加合理快捷。GB和GBC老游戏将有3D效果！

我们同样为3DS准备了数字内容下载服务。大家都知道我们在Wii和DSi上有数字下载服务，但仍然有进一步提高的空间。我们的Wii商店频道和DSi商店并未给大家提供一个足够简单易用的界面，我们也没办法运行一个同时具有宣传和销售功能的理想的商店平台。但在3DS，我们有了宣传和销售的整体功能，就像将Wii商店频道和任天堂频道组合起来。我们重新制定了结构，在两个屏幕之间切换变得更加快速，你会注意到这种快速的响应。对于任何一种成长中的下载商业形式，必须重视客户的感受，即便他们并没有购买某个明确商品的想法，也要让他们能够享受浏览商品的乐趣，这样能够快速简单访问的商店就变得非常重要。（16）

3DS上下载的软件会被存到你的SD卡上。3DS的标准配置中将包含一张2GB的SD卡。假如容量还不够大，你可以使用更大容量的SD卡来扩充硬件容量。我们还在做一个系统让DSiWare可以传送到3DS上。

类似于Wii，3DS也会有Virtual Console机能，从而玩一些经典的老游戏。我们计划是以GB和GBC的游戏打头阵。除此之外，3DS上购入并下载的经典游戏都将有新的3D效果。在这些经典游戏之中，有一些游戏转换加入成3D立体视之后，其效果会有非常大的改变。当我们将NBGI的《铁板阵》实验性的做成3D之后，觉得这极大的提高了游戏的价值。转换这些经典游戏成3D的并不简单，但我们非常希望在下载贩卖中实现。你可以购买DSiWare，我们也会为3DS制作新的下载游戏。（17）





（15）这个功能是这样的：用摄像头拍下你和朋友的脸，然后系统会自动处理，把你们的脸孔合并成一个！让人感觉很好玩。还可以算出两个人脸部的相似度。算是一个小游戏吧。

其实合成人脸这个功能DSi就有，只是不如3DS先进。和3DS不同的是，DSi拍两个人要一个一个拍，先拍你的脸，然后拍我的，系统合成一个“新人”。3DS摄像头多，玩这个就方便多了，屏幕中直接显示两个人的脸部，按下快门拍照，系统合成一个“新人”。除了特别快捷，个人感觉合成的效果可能会更好，毕竟机能提高了，而且同时拍照，脸部对的位置更准确。

下图是发布会上的视频截图，屏幕中同时捕捉宫本茂和岩田聪的脸，合成新人“岩田茂”。（见左上图）



（16）任天堂认识到了自己网络方面的不足，看看3DS能改成啥样。希望任天堂早点开窍，顺便去掉那脑残的FC代码吧。

（17）3DS有官方模拟器了，不错。GB和GBC有不少好游戏，像口袋妖怪啊，瓦里奥啊之类的。老游戏增加3D效果也是让人高兴的事，看着自己熟悉的游戏有了3D效果，图个新鲜。3D对游戏有没有改善暂且不说，最起码让你觉得钱不白花。

另外，“我们也会为3DS制作新的下载游戏”，期待一下吧。

自动连接Wi-Fi，后台升级和下载功能。更多的合作，扩展网络应用

前面的演示，你看的是3DS在睡眠模式下通过Wi-Fi接点自动传送和接受各种信息及内容的示意图。我们称这个新的交流功能为“SpotPass”,在你不知道的情况下实现交流。当你让3DS进入睡眠模式后，它依然可以利用StreetPass来侦测其他3DS主机，同时也会利用SpotPass侦测附近的Wi-Fi接点。根据你之前对系统的设定，3DS将自动传送和接受各种信息和内容。

可以通过SpotPass交换的数据包括：新的排名，新的鬼车数据，比如《马里奥赛车》，以及新的免费软件。3DS不但可以提醒你注意新出现的免费软件，还能自动为你下载试用。另外，任天堂官方的消息和各种信息也可以通过这个来接收。

SpotPass需要无线的互联网接点，如果有人觉得这种连接的设定太复杂，那就不是所有人都能轻松地使用这一功能了。我们已经做了大量的努力，以提升任天堂主机的联网率，但目前的效果依然没有达到人人轻松联网的状态。为了让这个新的3DS服务SpotPass得以普及，任天堂将尝试加强SpotPass识别Wi-Fi接点的能力，让用户无需进行复杂的设置即可上网联机。（18）

目前，日本有超过1000家游戏零售店安装了DS Station。我们会逐步的将它们转化成任天堂区（Nintendo Zones），让它们可以当做SpotPass的接点。日本麦当劳公司和任天堂合作，在他们的餐厅内提供了“DS at Mac”，让有DS的客户在他们店里可以享受多种独特的服务。这一服务将同样支持3DS。我们同样会尝试扩展除了Nintendo Zones之外的接点。任天堂从2007年11月开始就和NTT East以及NTT West合作，旨在提高Wii和DSi的互联网连接率。具体的说，我们为客户提供了在家将Wii和DSi连接上网的服务。目前为止我们获得了很好的结果。今天，我很高兴的宣布任天堂将与NTT East和NTT West再次合作，只要有他们公司提供的公共无线接入服务“Wi-Fine”的地方，就能利用3DS上网。（19）

从2011年3月开始，日本会有大约2000个地点可以接入3DS，比如这个列表里的地点：火车站、机场、连锁快餐店和自助餐厅。任天堂将进一步巩固和NTT的合作关系，让他们的服务不仅仅覆盖我们客户的家中，同时包括户外，我们可以扩大任天堂主机网络接入环境的范围。

有了我今天个大家展示的3DS的多种新功能，加上任天堂和合作伙伴给自己提出的新的挑战，任天堂提出了新游戏

（18）Wii有“24小时待机”功能，官方叫“24小时联机”还是什么。就是Wii没有真的关机，而是处于一种待机状态，网络连接功能还在运行，一旦有信息就可以接收。这次老任把Wii的这个功能也弄到3DS上来了。看岩田聪的说明，感觉是一样的东西。

这里扯一句，这个系统会自动连接Wifi无线网络，自动下载游戏资料、最新免费软件和任天堂的信息等。在日本还支持某些动画的下载。不过别高兴的太早，任天堂已经非正式表示，会通过自动连接功能升级3DS的系统固件，目的是用来防破解，防盗版。

不过“魔高一尺道高一丈”，DSi不是也通过系统升级防破解吗，烧录卡们照样能破。到时候看烧录卡厂商的能力吧。

（19）W这段是SpotPass的功能延伸，和其他公司合作来扩大影响力。等大家都用SpotPass，联网后的内容就丰富多了。



不同的公司可以给3DS不同的功能，这点还是很让人呢期待。不过，咱天朝就别想了。看看眼前的创软就杯具，期待这些高科技，还不如先期待神游3DS来得实际。

不过神游DSi刚上市没一年的时间，神游牌的3DS啥时候能来，只有天知道。

方式——“随身携带，彼此影响，每天都有新发现。”“每天都有新发现”这个理念可以被任何人理解，只要通过利用SpotPass功能……

我们将着手开始新的挑战——3D短片的下载。任天堂将与日本电视台和富士电视台合作。每个电视台都将制作他们各自的3D影片并在3DS上通过SpotPass进行实验性的免费下载服务。我们希望这将成为解决“先有鸡还是先有蛋”问题的一种手段，并为3DS的3D短片业务开路。

2011年2月26日发售，25000日元。重视第三方游戏商，扩大游戏人口。

当3DS首发时，我们将提供两种颜色：水蓝色和宇宙黑。我们将于2011年2月26日在日本发售3DS，售价25000日元。美国、欧洲和澳大利亚的发售时间定在2011年3月。我们的海外子公司届时将具体公布各自地区的发售细节。

在结束前我还想谈一件事情。对于3DS的推广，还有一项任务等待我们来完成。我们需要减少大家对于“任天堂的机器上只有任天堂的游戏能卖得好，而第三方的游戏没法达到同样的高度”这一问题的担心。任天堂在扩大装机量为自身游戏提供更大市场的同时，也是第三方游戏厂商发展的坚实基础。我们会以平台提供商的身份担起这个责任，解决这个问题。



大家可以看到，在日本，任天堂主机上的第三方游戏商的销售比率确实比较低，尤其是Wii。当我们不看百分比而看主机销售数量的时候，你会发现NDS平台的第三方游戏总销量是最高的，当然这很大程度上也跟因为巨大的硬件装机量有关。在NDS发售大概一年后，仍然有人说NDS上只有任天堂的游戏才卖得出，但当装机量上去之后情况发生了变化，现在已经很少听见这种观点了。我们希望Wii的情况也能同样发生改变，我们没办法解决Wii的问题。因为这一背景，有人肯定会担心3DS会跟Wii一样的结果。所以我们需要处理这一问题。

还有一组数据可以参考，当我们把美国市场的数据加进来之后，结果就跟纯日本市场的不同了，Wii和NDS之间的差距不那么明显了。同时还有个事实是Wii和NDS的第三方游戏销售数量也变得非常巨大。实际上Xbox360早一年发售，这样来看的话Wii的第三方游戏销售量并不比其他主机低。

日本发售3DS时，我们不会让Wii的情况重演，我们从最初就会与第三方开发商建立更密切的关系。我们询问了多个日本游戏开发商的意见。我衷心的感谢他们。与第三方开发商一起，我们的目标是推广3DS，同时我们也永不会停止我们对于扩大游戏人口的努力。

非常感谢！

最后就是介绍3DS的上市信息了，其实就两条：2月26日发售，售价2万5千日元。不说了，看看已公布大作吧！

发售日	游戏名	开发商
未定	生化危机启示录	CAPCOM
未定	生化危机：佣兵	CAPCOM
2011年春	超级街霸4 3D版	CAPCOM
未定	洛克人 DASH3 PROJECT	CAPCOM
未定	忍者龙剑传	KOEI TECMO
未定	死或生维度	KOEI TECMO
2011年春	战国无双 历代记	KOEI TECMO
未定	真三国无双（暂称）	KOEI TECMO
未定	王国之心3D（暂称）	SQUARE-ENIX
未定	勇者斗恶龙	SQUARE-ENIX
未定	最终幻想	SQUARE-ENIX
未定	代号：陆行鸟赛车	SQUARE-ENIX
2011年春	起飞！泡泡龙3D	SQUARE-ENIX
未定	动物之森	任天堂
未定	马里奥卡丁车	任天堂
2011年春	任天堂狗+猫	任天堂
未定	纸片马里奥	任天堂
2011年春	飞行俱乐部	任天堂
未定	星际火狐3D	任天堂
2011年春	钢铁驾驶者（Steel Diver）	任天堂
2011年春	塞尔达传说 时之笛	任天堂
未定	新光之神话	任天堂
未定	*超级马里奥大陆（下载版）	任天堂
未定	*塞尔达传说梦见岛DX（下载版）	任天堂
未定	炸弹人	HUDSON
2011年	俄罗斯方块	HUDSON
2011年春	OMEGA FIVE	HUDSON
未定	高达系列（暂称）	NBGI
未定	超级机器人大战（暂称）	NBGI
未定	龙珠系列（暂称）	NBGI
未定	吃豆人系列（暂称）	NBGI
2011年春	山脊赛车	NBGI
未定	皇牌空战3D	NBGI
2011年	深渊传说	NBGI
未定	雪人小子	Majesco
2011年春	雷顿教授和奇迹面具	LEVEL5
未定	DJ英雄3D	ACTIVISION
未定	世界树迷宫	ATLUS
未定	真女神转生	ATLUS
2011年春	我的花园	EA
未定	FIFA	EA
未定	模拟人生3	EA
2011年春	合金装备食蛇者3D	KONAMI
未定	沥青都市3D	KONAMI
未定	魂斗罗系列	KONAMI
2011年	实况足球系列	KONAMI
2011年春	职业棒球之魂	KONAMI
2011年	Project LovePlus（LP计划）	KONAMI
未定	索尼克	SEGA
未定	火影忍者 疾风传	TOMY
未定	Marvel超级英雄	THQ
未定	黑暗圣徒：横行霸道	THQ
未定	刺客信条 失落的遗产	Ubisoft
2011年春	巨人之战：恐龙突袭	Ubisoft
未定	极道车魂：背叛者	Ubisoft
未定	好莱坞61	Ubisoft
2011年春	动物度假村	MMV
未定	牧场物语3D（暂称）	MMV
2011年春	立体忍者（Cubic Ninja）	AQI

ゼルダの伝説 時のオカリナ 3D

塞尔达传说 时之笛 3D 3DS

●2011年春预定 ●Nintendo ●ARPG ●1人

N64的《塞尔达传说 时之笛》被无数人当做是电视游戏史上的最高杰作，没有之一。今年E3我们已经得知这款游戏将在3DS上推出3D复刻版。9月底任天堂发布会上本作又有了新的图片放出，会场提供了试玩版本。绝大多数试玩过的人都赞叹3D效果的出色，但是似乎没有感觉到立体视效果对游戏方式有影响。到底这款复刻作品，只是画面加强的移植版，还是有重新设计的加强版？让我们拭目以待。



曾是系列的首款3D作品，新作将继续保持这个头衔

3DS的3D当然指的是裸眼立体视，这样当林克向着屏幕的方向挥剑时，你会有更有趣的体验。

林克再次踏上旅程！

上下·屏

像所有NDS版的《赛尔传说》一样，下屏将用来现实地图和道具等内容。

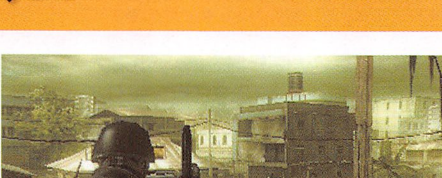
BIOHAZARD THE MERCENARIES 3D

生化危机 雇佣兵3D

3DS

●发售日未定 ●CAPCOM ●AVG ●1-2人

“雇佣兵模式”是从《生化危机3》开始出现的附加模式，4代又进行了改进，变得非常受欢迎。到了最新的5代，这个模式被大幅度加强，可选人物和关卡的数量都非常多，甚至比故事模式更有意思。聪明的CAPCOM把这个佣兵模式单独拿出来在3DS上作为一个游戏，从目前公布的图片来看，《雇佣兵3D》将大量采用《生化危机5》中的素材，同时依然会有新人物和新关卡追加。



在掌机上呈现家用机般的游戏体验！

CAPCOM利用本社杰出游戏引擎“MT FRAMEWORK”的移动设备版本制作出了令人惊异的画面。虽然各种细节无法与家用机相比，但整体表现已经相当抢眼了，同屏人数也比较多。另外不要忘了3D的效果。





《生化危机5》家用机版本的佣兵模式的重点是双人联机合作。3DS版将支持Wi-Fi，一样通过互联网跟全世界的玩家联机。



这个新人从装扮上看应该是系列的幸运儿——“死神”汉克。

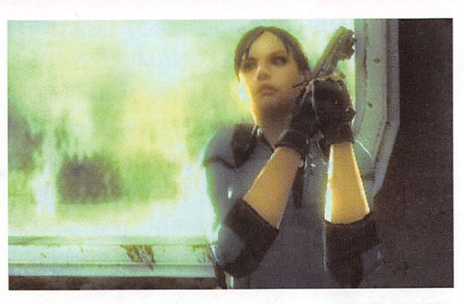
BIOHAZARD REVELATIONS

生化危机 启示录

3DS

●发售日未定 ●CAPCOM ●AVG ●1人

作为《生化危机》系列的完全新作，3DS版的《启示录》自从今年E3公布就一直受到广泛的关注。游戏将讲述克里斯和吉尔作为国际组织BSAA成员执行任务的故事。游戏的基本操作和4、5代类似，和《雇佣兵3D》一样使用CAPCOM自己的MT FRAMEWORK Mobile引擎制作，画面效果非常出色。加上3D的纵深感、取消界面上的体力槽等等设定，让游戏恐怖感更强烈。



恐怖感再次袭来，这才是真正的《生化危机》！



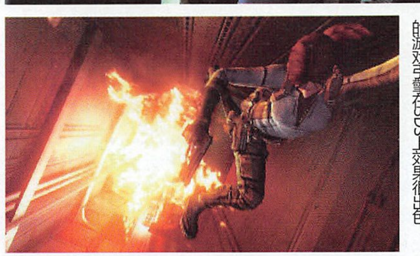
昏暗阴冷的场景让大家重新感受到了系列一贯的恐怖感，同时取消了屏幕上一直显示的体力槽，让你更容易融入到环境中。



从最新的试玩版中，角色举枪后是第一人称的瞄准画面，也许是为了突出3D纵深效果。

令人惊异的画面效果！





光源、阴影、火焰效果，CAPCOM的游戏引擎在3DS上效果很出色。

上下屏

下屏内容善待公布！



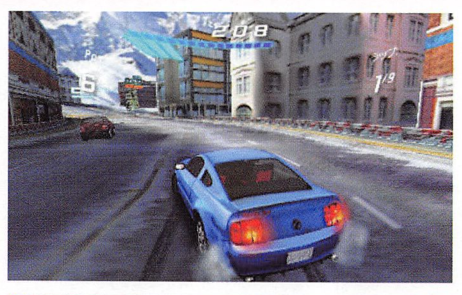
官方公布的上下屏画面，其实下屏并没有公布，而下屏的内容无非地图、道具箱、人物状态等等。期待到时会有惊喜。

Asphalt 3D（仮称）

沥青都市 3D（暂名） 3DS

●2011年春预定 ●KONAMI ●RAC ●1-6人

Gameloft公司开发的赛车游戏系列《沥青都市》在DS上人气比较高，现在KONAMI决定在3DS上代理发行这个系列的3D版最新作。从2D平面的截图来看，《沥青都市 3D》似乎是系列第5代作品的加强移植版本。不过5代最早是iPhone版，现在在3DS上复刻，利用按键操作，其手感一定会更进一步。目前还没公布3DS的体感操作。正式版中还有“杜卡迪”等摩托车。车体总数将达到40种以上。



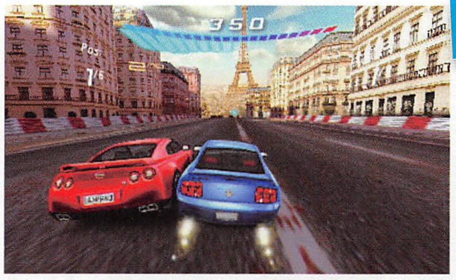


游戏的赛道丰富多变，任天堂发布会上的试玩版就有巴黎城市赛道和高原雪山赛道。

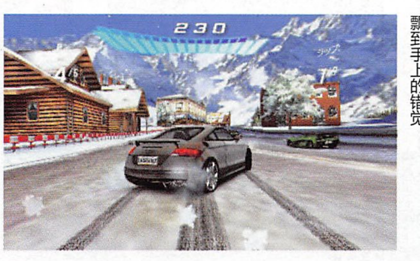


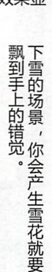
速度感相当棒，特别是氮气加速时，两边的物体高速后退，效果更加明显。

3DS的视觉3D效果将让赛车体验更加震撼！



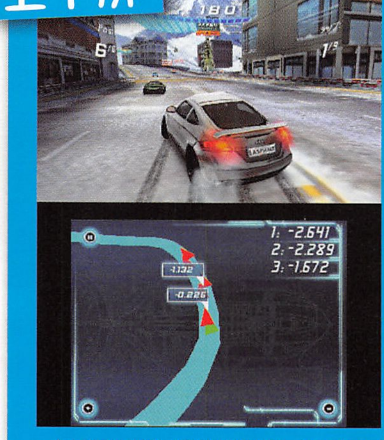
车辆之间的碰撞必不可少，赛道两边的物体因为3D纵深效果显得更加有意思。





下雪的场景，你会产生雪花就要飘到手上的错觉。

上下屏



上屏画面，下屏赛道图！

上屏显示实际的游戏画面，下屏显示赛道形状和车手位置、排名等信息。这也是赛车游戏最经典的双屏用法。

リッジレーサー 3D

山脊赛车 3D

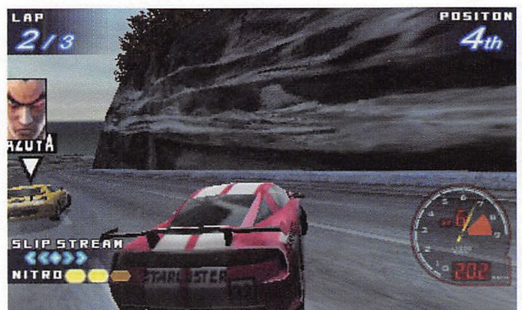
3DS

●2011年春预定 ●NBGI ●RAC ●1-8人

南梦宫的《山脊赛车》是一款讲究速度感和漂移的赛车游戏，单纯的爽快一直是这个系列最吸引人的特质。3DS主机的纵深3D感更有助于速度感的表现，另外立体感也能帮助玩家判断车辆与车辆之间以及车辆与赛道两侧之间的距离，更好的驾驶。所以NAMCO肯定不会放过这个机会。根据任天堂发布会的情报，3DS版的《山脊赛车 3D》正在以作为3DS的首发游戏为目标进行开发中。

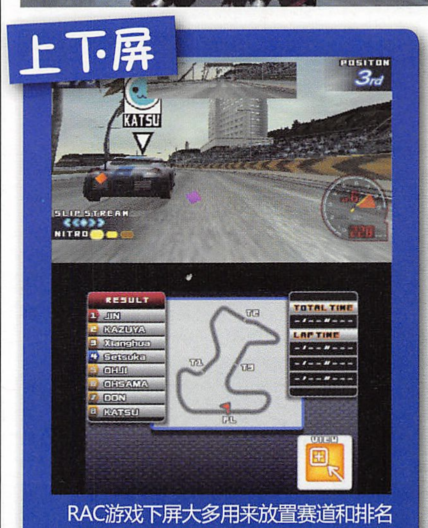


利用交错通讯获得他人“鬼车”数据！



在任天堂2010发布会上，本作的制作人坂上阳三通过视频录像解说了一些情报。据称制作组正在研究3DS的“交错通讯”，希望利用此机能来交换各赛道的“鬼车”数据，对比他人的驾驶记录来提高自己的成绩。

上下·屏



RAC游戏下屏大多用来放置赛道和排名情况，不过当年DS版在下屏放了一个方向盘用触摸操作，也许3DS版也可以。



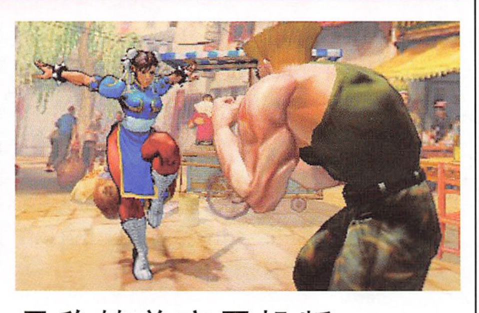
车辆上方的玩家头像都是南梦宫经典角色，大概共通3DS的Mii功能。

Super Street Fighter IV 3D Edition
超级街头霸王IV 3D版

3DS

●2010年春预定 ●CAPCOM ●FTG ●1-2人

超人气格斗游戏《超级街头霸王》已经推出了街机和家用机版本，甚至推出了简化iPhone版凑热闹。而3DS版是真正完整的掌机移植作品，收录了全部35个角色！本作定于2011年春季发售，很可能是3DS的首发游戏。、为了让格斗苦手也能游戏，本作在下屏设置了快捷键，点击就可发出超必杀技。另外本作还支持3DS的“擦肩而过系统”，在街上自动找到“对手”进行对战，胜负等信息记录在主机中。



真正的掌机版超级街霸4，号称媲美家用机版

从公布的画面来看，各种效果让人满意。虽然不可能真的和家用机版一样，但在小屏幕上已经很棒了。



人物和光影效果和家用机版没有太大区别，只是背景有明显的缩水现象。



下屏有必杀技快捷键，直接触摸即可发动各种必杀，让格斗苦手也能享受到游戏乐趣。

CAPCOM已经公布本作包含所有35个角色，让我们华丽的战吧！

这种视角的3D立体视一定很有“出屏”效果！

戦国無双 Chronicle

战国无双 Chronicle

3DS

●2011年春预定 ●KOEI ●ACT ●1人

以日本战国时期为背景的无双系列游戏《战国无双》将参战3DS平台，而且这一次光荣公司也为这款新作准备了很多新的系统。本作的主人公可以使用自创武将，全方位的编辑自己的武将，更加游戏强代入感。除此之外，还首次加入了武将切换系统，直接在战场上切换多位角色，快速的掌控整个战场的局势，完成一些前作无法想象的艰巨任务。





主人公就是玩家自身，本作可以自行编辑男性或女性主人公，而不是以往的只能选择一个武将控制。



自创武将当然也可以像普通的武将那样积累经验而成长，随着游戏进度的推进，还可以编辑他们的装束。

实时切换战场武将，全方位控制战场局势！



每场战斗都可以出动包括自制主人公在内的一共4人出阵，其他武将都会有自己不同的故事。



在游戏进行时可以随时在4名武将中切换，由于4人分别在战场不同的位置，所以可以亲自应对各种状况。



有了武将切换系统，下屏的作用显得更加重要了。这里可以显示全景地图，还可以通过点击头像简单的切换武将。

テイルズ オブ ジアビス（仮称）

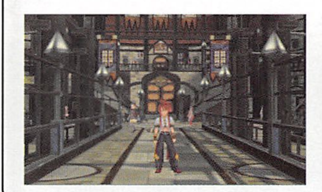
深渊传说（暂名）

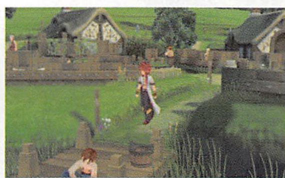
3DS

●2011年内预定 ●NGBI ●ARPG ●1人

《深渊传说》是南梦宫2005年时在PS2上推出的正统《传说》系列作品，有很高的评价。与之前的《传说》不同，主角不再是一个普通的村民少年，而是来自上流社会家庭，公爵家的后代。他在碰到神秘少女缇娅之后，认识到了这个世界的主题——“音素”的力量，并开始了决定命运的大冒险。从截图来看3DS版能够很好的在你掌上展现PS2的游戏。









Project ラブプラス

爱相随计划

3DS

●2011年2月26日 ●KONAMI ●AVG ●1人



NDS上半路杀出的超人气恋爱游戏《爱相随》没理由不推出3DS版本。KONAMI已经打出“给任天堂3DS的爱相随计划”旗号，目前只放出了一段概念视频。视频演示的是女主角之一高岭爱花在放学回家路上边走边聊天的情景。随着机器的转动，屏幕内你的视角也跟着发生变化。跟女主角的各种“互动”也能够更有感觉了。另外，据称本作横竖都可以玩。

チョコボレーシング 3D (仮称)

陆行鸟赛跑 3D（暂名） 3DS

●未定 ●Square Enix ●RAC ●人数未定

这是一款集合了很多《最终幻想》人气角色的竞速游戏。游戏的目的也不单纯是最快通过终点，每一关都会有各种各样的任务，比如收集指定的道具等等。获得的一些道具还能用来妨碍对手，或者提升自己的能力。不同的角色有着不同的特性，深入了解他们各自的特点是获胜的基本。赛道的设计也都是源于《最终幻想》和《陆行鸟》等游戏的经典场景。









とびだす！パズルボブル 3D (仮称)

飞吧！泡泡龙3D（暂名） 3DS

●2011年春预定 ●Square Enix ●PUZ ●1人

《泡泡龙》大家肯定都熟悉了，这一次SE给大家带来的是"立体视"的《泡泡龙》，能够看到有深度的画面。游戏的场景都会有3D立体视的效果，而消除泡泡时会出现诸如变成星星掉落等各种华丽的效果，而且也都有立体视。另外游戏还提出了一个"机关泡泡"的新概念。机关泡泡到底是什么，还需要等待新的官方消息。





在打出好的评价之后，屏幕上户出现泡泡龙给你加油。它会不会也是3D效果的呢？

Dead Or Alive: Dimensions

死或生 维度

3DS

●未定 ●Tecmo Koei Games ●FTG ●1-2人

3D格斗游戏《死或生》的角色近些年一直在打排球，真正的格斗续作在XBOX360的《死或生4》后五年终于在3DS上公布了。借助3D立体视的机能，《死或生》将变成真正的“3D格斗游戏”。在目前公布的角色当中，有大家熟悉的三个忍者：霞、绫音、疾风，还有久未登场的雷道。游戏中多彩的对战舞台也让人期待，在3D效果下能呈现怎样的一种味道呢？









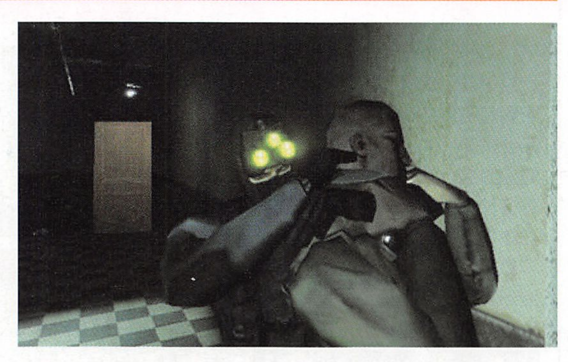
Splinter Cell 3D（仮称）

分裂细胞 3D（暂名）

3DS

●2011年春季预定 ●Ubisoft ●ACT ●1人

Ubi公司的招牌特工动作游戏大作《分裂细胞》也要登录3DS主机。根据美版名称的叫法，我们知道本作其实是系列第4代作品《分裂细胞 混沌理论》的复刻版本。游戏针对3DS做了很多调整，除了3D立体视效果之外，也有利用触摸屏直接点击选择武器装备的做法。另外本作包含的过场动画也都是3D效果的，所以整款游戏随时都能体验3D立体视。









Driver 3D (仮称)

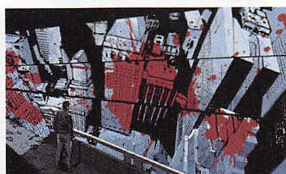
车手 3D（暂名） 3DS

●2011年春季预定 ●Ubisoft ●RAC ●1人

《车手》并不是单纯的赛车游戏，而是有点像GTA那种任务制。游戏讲述前警官John Tanner决定自己惩治罪犯的故事。他救了一名参议员的命，之后在参议员的帮助下，开始着手净化纽约，与5个犯罪集团的头子展开斗争。游戏的过程就像是紧张刺激的街头警匪飞车追逐，你控制的车辆会有一条怒气槽，蓄满了就能给予目标车辆猛烈的撞击。







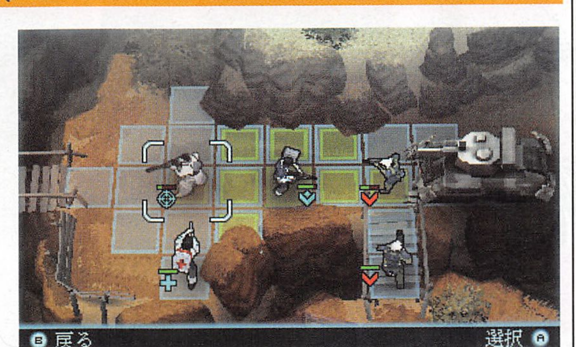


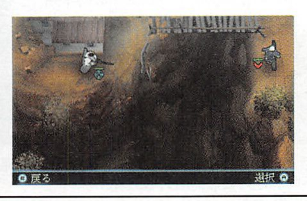
Ghost Recon Tactics（仮称）

幽灵行动 战略版（暂名） 3DS

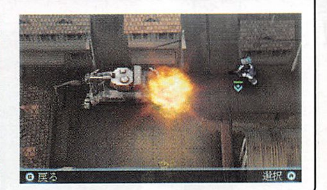
●2011年春季预定 ●Ubisoft ●SLG ●1人

作为一个第三人称的射击游戏系列，Ubi选择将其新作改成战旗风格的战略游戏放到3DS上多少有些令人意外。尽管如此，主人公加小队队员加各种强大的火力或信息支援部队的形式没有变化。狙击手、医疗兵、爆破手等兵种也将各司其职。只是更考验玩家的脑力，而不是操作瞄准的技术。幽灵小队这只假想的部队为保卫美国的安全将继续跟假想敌作战。









レイトン教授VS逆転裁判

雷顿教授vs逆转裁判

3DS

●未定 ●LEVEL-5 ●AVG ●1人

我们早就有了穿越题材的格斗游戏，穿越题材的战棋游戏，穿越题材的恋爱游戏。但是直到10月19日的Level-5新作发表会之前，谁会想到《雷顿教授》和《逆转裁判》完全两种风格的游戏和人物会穿越到一起。这款新作由逆转裁判之父巧舟负责剧本，所以可以预见这将是一个充满阴谋和矛盾的故事，再加上《雷顿教授》的风格，还会有大量的谜题等着你来解答。


©LEVEL-5 Inc.
©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

很久不见的两位主人公，原来穿越出去了

綾里 真宵

成步堂 龍一

这次一起行动的人有4个

...O., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

两组完全不同风格的人物走到一起，他们的长相差异大概可以用人种不同来解释。

神秘的事件等待解决

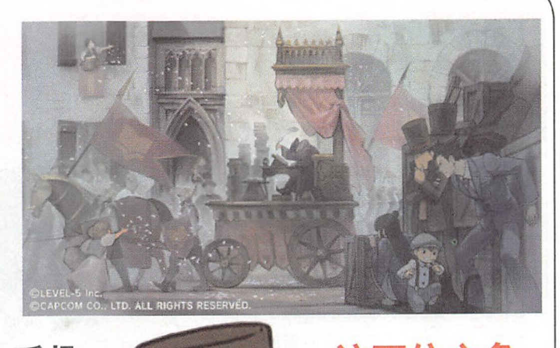
LEVEL-5 Inc.
CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

两组人马穿越到了一个异世界，在这个规则完全不同的地方要如何展开调查呢？

充满着矛盾的谜题

大家穿越到一个现实与幻想相交错的中世纪城市“迷宫城”。这里有着“魔女”，意味着“魔法”的存在。尽管跟我们的世界有很大不同，但是都有坏人。这个城市的支配者被称为“讲故事的人”，就是一个“究极的罪犯”。他写下的故事都能够成为现实，他决定着这个世界的未来。直到两个日本人和两个英国人来到这里。



新作将集合两个游戏的乐趣

©LEVEL-5 Inc.
©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED

这些动作相信大家都非常熟悉。另外由于这是一个3DS游戏，所以有可能雷顿教授的手指会“戳”到你的眼睛。

这两位主角并不是第一次出现在已公布的3DS游戏中

©LEVEL-5 Inc.
©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED

雷顿教授和鲁克也许更加适合这种欧洲风格的城市，成步堂和真宵嘛，路上加个鸟居会更好一些。

雷顿教授

鲁克

Fantasy Life
幻想生活

3DS

●2011年预定 ●Level-5 ●SLG ●1人

这是一款生活模拟游戏，制成自己的角色，在20种职业中选择一个，然后到这个幻想的世界中生活。到了一定程度之后，你的人物会迎来“小小的结局”，这时候还能创造属于自己的歌曲。这之后还有游戏设置的“大结局”，然后在那之后也并不是完结，你还可以在这个世界永远的生活下去，玩下去。具体负责本作开发的是Mother3的制作公司Brownie Brown。









Time Travelers
时间旅行者

●发售日未定 ●LEVEL-5 ●AVG ●1人

© LEVEL-5 Inc.

这是一款拥有宏大世界观的以时间旅行为题材的悬疑冒险游戏。男女主人公都有着知晓未来的能力，男主角更是一名恐怖分子，到底是怎么样的故事？本作是由著名的AVG制作人Jiro Ishii负责，自由度非常高。

キャバ嬢っぴ

夜店女招待

3DS

●2011年预定 ●LEVLE-5 ●RPG ●1人

根据人气养成游戏改编的3DS版本，主角是以银座第一夜店女招待为目标的女性，在陪客人喝酒聊天的同时，还要面临危及到整个世界安全的大事件。官方定义为RPG，意味着将有大量的故事情节。游戏最有趣的地方是会有大量其他作品的人气角色过来客串当夜店的顾客，被Level-5的社长日野晃博称为“角色游戏界”的《超级机器人大战》。









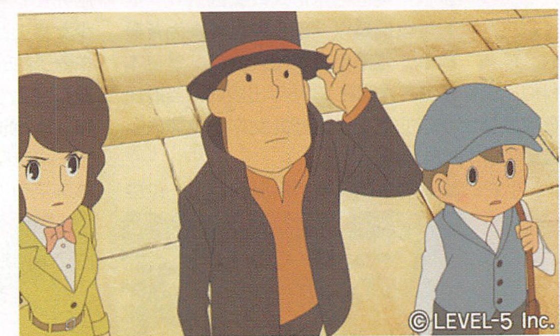
レイトン教授と奇跡の仮面

雷顿教授和奇迹的假面

3DS

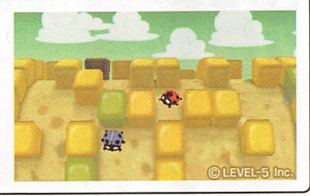
●2011年春预定 ●Level-5 ●AVG ●1人

由NDS转到3DS上开发的《雷顿教授》最新作，主题将是“谜题×3D”，利用立体视角来调查场景显然会更有意思。故事发生的时间是雷顿和鲁克第一次见面的“魔人之笛”事件后一年，在一个制作魔力面具的奇迹的街道，不断发生了神秘事件。故事将有两条时间轴，分别以现在的雷顿教授以及大学时代的雷顿为中心进行。年轻的雷顿到底有着怎样的经历呢？









文/硬核

这不是病毒，是进化！

——《寄生前夜》系列回顾

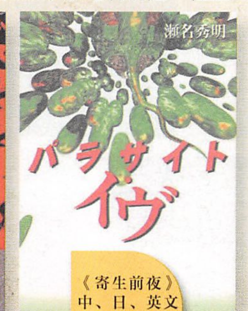
《寄生前夜》英文原名写作“Parasite Eve”。Parasite有着“寄生”的意思，而Eve在这里其实是人名，所以如果直译的话应该是“寄生伊娃”。只是翻译讲究“信达雅”，Eve这个单词同时也有“前夕”的意思（比如Christmas Eve是圣诞前夜），就有人想出了现在这个被广泛接受的中文译名。Eve还有“重大事件的关头”这样一层意思，于是这个译名就更显高明，不但文雅，还能吸引人探究“到底什么事件要发生”。就是好翻译的力量。

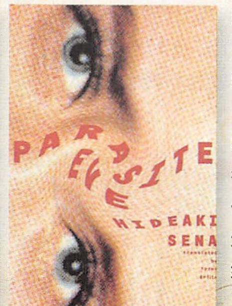
小说作者一鸣惊人，还有线粒体

《寄生前夜》这个游戏有意思的地方很多，我们见过很多根据其他艺术形式改编的游戏，但《寄生前夜》可以说是以一部小说世界观为背景的“续集”故事。这部小说跟游戏同名，是日本科幻小说作家濑名秀明在1995年出版的。当时还在攻读博士学位的他，以这部处女作一鸣惊人，轰动了日本的科幻界。

小说的故事发生在日本，永岛利明是一位生物学的助理研究员，他的妻子圣美发生车祸导致脑死亡，其肾脏被移植到一名叫做安齐真理子的少女身上。永岛因为无法接受妻子死亡的事实，培养了她的一些肝细胞，取名叫Eve。在一次新闻发布会上，永岛的助手浅仓突然宣布“线粒体生物”Eve的存在。这之后Eve设法搞到了永岛的精子，与自身的卵子结合后，Eve又利用真理子的身体来培育这颗受精卵。故事发展到这里已经很明朗了，所有的一切都是“线粒体生物”幕后操纵的结果。

寄生
前夜
同名PS游戏被誉为不朽经典





《寄生前夜》中、日、英文版小说封面。

线粒体被称为细胞中的“能量工厂”。按照作者濑名秀明的设定，线粒体本身是独立的、智能的生物体。它们“寄生”在细胞内，目的是有朝一日取代现在的“真核生



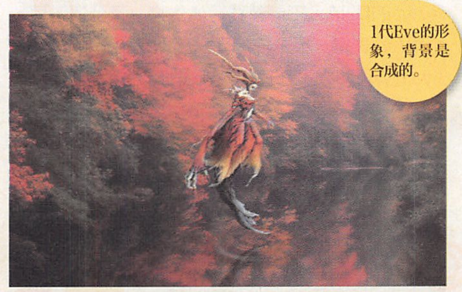
命体”（比如人类以及其他类似的生命体），方法就是培育出一名能够控制自身基因序列的婴儿。小说一开始主角妻子体内的线粒体就已经觉醒，它能够对人体内的其他线粒体下命令以达到控制人体的目的。正是它导致了圣美的车祸，也是它让器官移植顺利进行，让永岛培育圣美的肝细胞，控制浅仓宣布自己的存在等等。故事最后的结果是线粒体婴儿降生，但因为其体内继承了永岛的“男性”线粒体反抗Eve，最终导致了婴儿夭折，试验失败。

这部小说属于硬科幻，虽然作者当时的写作功力还有所欠缺，但是其对线粒体生命体的设定已经是相当成熟了。控制人的心智、导致人体自燃等等，这些能力都成为日后游戏版《寄生前夜》非常重要的情节。

《最终幻想》和好莱坞的融合

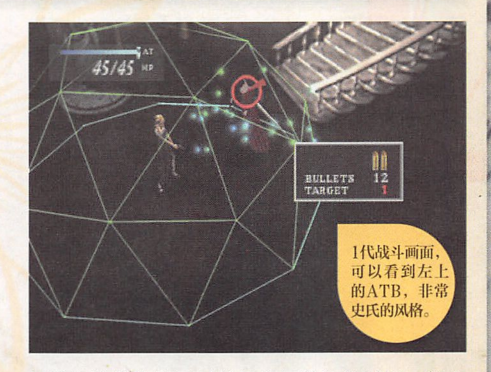
1998年，《寄生前夜》的初代游戏版在PS上发售了。当时正是CAPCOM的《生化危机》系列火得一塌糊涂的时期。同为科幻恐怖题材的游戏，让《寄生前夜》也受到了很多人的关注，人们总是忍不住拿它跟《生化危机》比较。其实游戏的画面表现和操作方法都跟《生化危机》不同，系统也有最根本的区别——《寄生前夜》是ARPG作品，这是当年SQUARE公司最拿手的领域。

《寄生前夜》由“最终幻想之父”坂口博信牵头制作，游戏的场景是跟《最终幻想7》类似的固定背景（大地图除外），人物则是由多边形组成的3D造型。在场景中遇敌就直接进入战斗，没有所谓的固定战斗画面。战斗指令依然采用SQUARE最常用的ATB系统，需要等待动作槽蓄满才能进行下一步行动。不过人物一直可以自由的移动，以此来躲避敌人的各种攻击。



1代Eve的形象，背景是合成的。

游戏的导演和剧本由在《时空之旅》的制作中有上佳表现的时田贵司负责——整个故事发生在5天内，相当的紧凑。但在间隙又都有可以回到警局让你放松心情同时整备自己装备的时间，整个游戏节奏控制的很不错。同时由因为《最终幻想7》已经成名的野村哲也担任人设，他所描绘出的主人公Aya已经成为《寄生前夜》系列中给人印象最深的一个元素。再加上当时跟美国好莱坞的CG工作室合作，制作了很多精美CG动画，比如开场那段Eve觉醒另剧场观众全体自燃的大场面，进一步推动了当时的CG热潮。 正因为这些设计上的独特性，才让本作跟那些“宏大”的RPG感觉完全不同，更像是一部电影，官方在给游戏定义时也叫做“电影RPG”。



1代战斗画面，可以看到左上的ATB，非常史氏的风格。

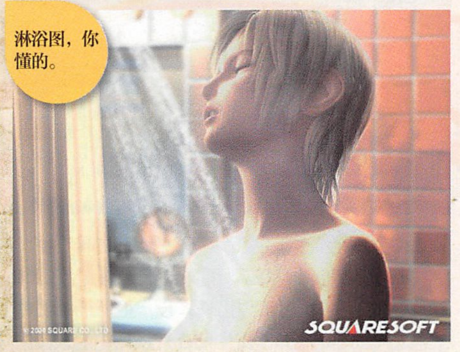
游戏剧情并不复杂，主线就是Eve觉醒后开始寻找机会生下“终极生命体”。主角Aya因为特殊的体质，体内的线粒体不受Eve控制，而且也发展出各种超能力，于是她开始紧追Eve试图阻止灾难。故事虽然发生在纽约，但在主线结构上和小说原作差不多，而且也会出现日本来的研究员给Aya讲述几年前日本事件，也就是小说描述的故

事。另外有意思的是，在根据这款游戏再次改编的漫画版中，Aya是一个同性恋，女朋友是Aya上司的女儿。

游戏还有一个令人称道的设定，就是2周目的才出现的舞台——“克莱斯勒大厦”。这栋77层楼高的大厦里，除了整数楼层和个别其他楼层之外，结构都是随机生成的。你进入大楼之后要一层层往上打，每10层才能存档一次，而且是要打败楼层的BOSS之后才能存。这种挑战在当时那个核心玩家占多数的时代相当受欢迎。在这么苛刻的条件下，顶层77楼当然给坚持下来的人准备了惊喜，就是一段跟Aya姐姐Maya有关的隐藏剧情，其实就是说Maya被Eve控制了意图当其计划的“双保险”，但最后恢复了自我。也许剧情俗套了一点，但是那场被称为“真最终BOSS战”的战斗依然值得挑战。

模仿《生化危机》的转型

1代的时候人们拿它跟《生化危机》系列对比，大多是因为两者都是生物科幻恐怖的题材。而1999年在PS上发售的《寄生前夜2》，则因为操作方式的改变、人物比例的增大等等变化，从表面看跟《生化危机》已经相差无几了。不过游戏依然保持着经验值等RPG的要素，也因此创造出了与纯恐怖冒险游戏不同的玩法。

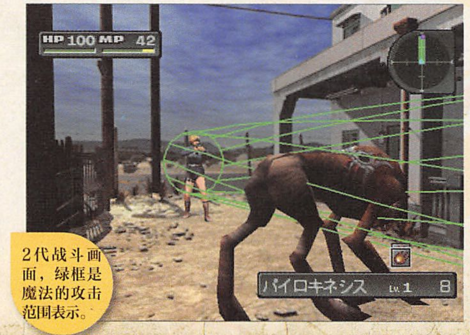


淋浴图，你懂的。

《寄生前夜2》会有如此之大的转变，因为当时主要的制作班底都换了。坂口博信只是挂名的制作人，导演和剧本改由岩尾贤一负责。岩尾1996年的时候还是CAPCOM的职员，他当时参与的项目就是《生化危机》1代的剧本制作。（在《寄生前夜2》之后，岩尾贤一一直参与《最终幻想11》和《最终幻想14》的世界观设定等工作。）大量的CG动画过场穿插游戏中的做法没变，特别在游戏最开始还将CG动画融入到背景中，随着人物走动而播放，在当时来说非常新颖。动画导演是现今一直活跃在《最终幻想》等游戏动画制作领域的藤原浩，那场Aya淋浴的动画到现在还有很多人记得，以至于新作《第三个生日》消息传出后人们都要问还有没有跟女主角洗澡相关的镜头。

正因为这种大规模的转变，让2代饱受争议。主角的移动只能前进、后退、左右转。战斗取消了ATB系统，变成随时可以举枪射击，碰到敌人的话就自动锁定瞄准。唯一让人还有一点RPG感觉的就是Aya的“寄生能量”（相当于魔法）在发动前可以暂停时间，选择施放对象。1代二周目加入高难度新迷宫的做法也取消了，2代的二周目并没有新迷宫。不过新加入了各种各样的模式，有些敌人能力变强，有些敌人的种类发生了变化，这其实也是很好的做法。

2代的剧情有着浓重的恐怖冒险游戏的风格。1代故事主要描写的是“战斗”，营造了人类面临空前灾难时那种紧张和绝望的气氛；2代则以描写Aya的“心”为主，充满了阴谋和悬念，黑色气氛浓厚。1代的曼哈顿岛封锁事件过去几年后，Aya离开警察局进入了FBI专门对付线粒体生物的部门。在一起案件中，发现了人造的线粒体生物。随着调查的深入，Aya最终在一个沙漠小镇的地下发现了隐藏的人工设施，那里有一群疯狂的科学家正在使用Aya的DNA人工制造线粒体生物，甚至还发现一个跟Aya长得一模一样的小女孩Eve。很明显Eve是Aya的克隆体，意在控制人工线粒体生物的活动。



2代战斗画面，绿框是魔法的攻击范围表示。

再一次转变

《寄生前夜》系列最新公布的作品就是将于12月22日在PSP上发售的《第三个生日》了。从官方公布的消息来看，这一次的改变更大：以第三人称射击为主的玩法加上可以跟队友互换身体控制对方的Overdive能力，这与之前的任何一部作品都不沾边。同时此次的敌人被称为Twisted，是拥有穿越时间能力，从未来世界来的神秘生物，似乎也没有“线粒体”什么事。由于变动太大，官方只把本作当成一部外传性质的作品，并非正统的3代（正式标题中没有“寄生前夜”的字样）。

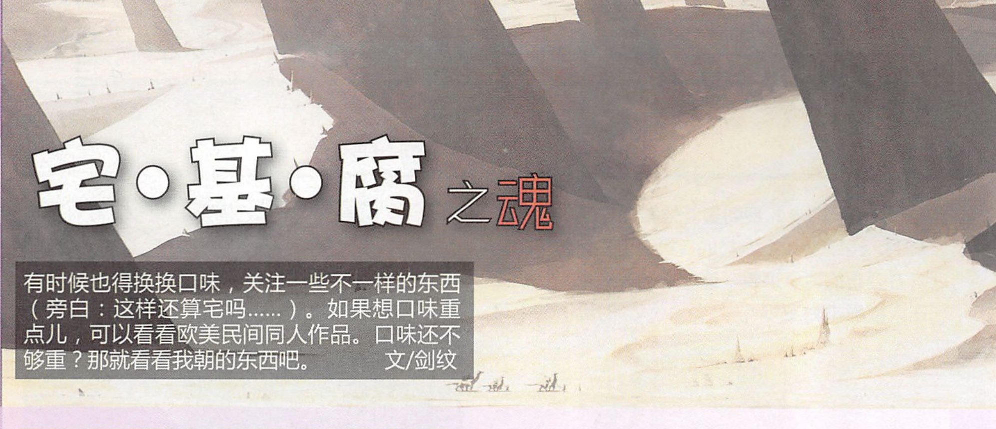
其实不停改变《寄生前夜》的游戏形式和风格，可以看出SQUARE对这款游戏的定位是探索市场、积累不同类型的游戏制作经验。只要这种方针不变，《寄生前夜》如果再有新作，同样将是全新的类型。也许就像线粒体生物的目标一样，SQUARE（现在的SQUARE ENIX）也是想尝试游戏的“进化”吧。



3代战斗画面，三人称射击更强调动作性。

根据设定，本应该39岁的Aya因为线粒体能量的缘故依然是20多岁的容貌。

Aya客串Dissidia 012 (duodecim) Final Fantasy



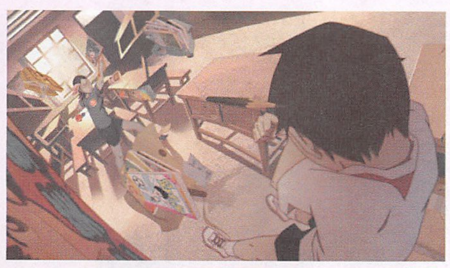
宅·基·腐之魂

有时候也得换换口味，关注一些不一样的东西（旁白：这样还算宅吗……）。如果想口味重点儿，可以看看欧美民间同人作品。口味还不够重？那就看看我朝的东西吧。 文/剑纹

红领巾侠

最近颇为有人气的一个国人动画短片，无论超强的画面效果还是故事反应的主题都引起了话题。这个叫《红领巾侠》的动画只有4分多钟，故事描述的是一个小学生上课偷看漫画被一个类似妇女主任的中年女教师抓住（不难想象吧），在办公室中变身"红领巾侠"和老师激烈打斗。当然我们知道这一切只是幻觉。但最后影片有留给我们一个悬念。作者李夏在一个访谈中说，"中国的学校更像是是一个专制的微缩社会。孩子的心永远是最脆弱的，在他们的世界观没有完善成熟的时候，外界的刺激对他们来说是难以言喻的，你永远不能知道他们幼小的心灵里被植入了什么样的种子。"他希望通过这个创作给大家一些思考，显然他成功了。从技术上来说，有网友说他模仿日本画风，有人说模仿美国，有人说模仿中国画风，就没人能说出别的了。





推荐度：★★★★☆

真实系《口袋妖怪》

最近两年常见根据游戏或动漫改编的同人电影，素质往往超过大投资大明星的商业片。这是最近出现的真人版《口袋妖怪》，根据2分50秒的宣传片来看，如果这些人真的拍成了整部电影，绝对要赞一个。故事讲的是主角ASH（小智，英文名叫ASH）不想参加口袋妖怪竞技比赛，遭到了大赛幕后黑手的追杀。皮卡丘也因此受了重伤。经历了种种磨难，最后小智觉醒，大战恶势力。（我瞎编的，大意如此）影片中出现大量口袋妖怪，由于是真人现实版，这些精灵失去了二次元中的可爱模样，小智也变成了大叔，难免让粉丝难以接受。但从一部同人电影来说，这么的制作已经非常到位了，视觉技术上甚至比商业片还好。难能可贵的是这些人的认真态度。

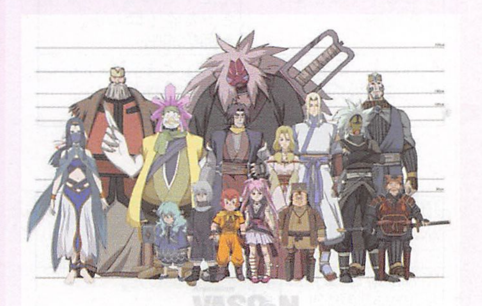




推荐度：★★★☆☆

国产动画《魁拔》

颇具天朝特色的官方大制作影片。颇具天朝特色的地方之一是动画名称，“魁拔”，谁TM知道这是啥意思？之二是故事，来看官方介绍



“被天界神族封印于巨石之中的第六代魁拔如期复活，在天界的强力打击下悄然逃脱，成为天界神族和地星众妖共同追杀的目标。 每隔333年，魁拔就会复活。这一次，谜一样的少年蛮吉挺身而出，跟随师父蛮小满一同踏上消灭魁拔的征途。前方道路曲折艰险，乐观向上、百折不挠的少年能否拯救宇宙？除此之外，蛮吉的真实身份又会给故事带来怎样出乎意料的结局？“，这介绍……说的是啥故事？之三是画面，看这人没熟悉么？之四是大制作，据称本片有两个版本：156集的电视剧（每集22分钟）和5部电影（90分钟）。小编表示国货应该大力支持，大家关注一下吧。

推荐度：★★★☆

黑豹 如龙新章

新的秋季日剧，据说情节的还原度很高（根据PSP版游戏拍的），但也有修改的地方，大概制片方觉得没必要完全一样吧。目前已经出到第3集，小编我还没看，问了几个看过的小宅男，大家表示还可以。

据说最大的缺点是打斗效果不太给力，不能和游戏相比。其实这点可以理解，想要还原出游戏中的打斗气氛不容易。从效果上来说，大概还没有一部日剧能够做到（小编我阅片少，欢迎高手指正）。但优点也很明显，完全还原了现实（游戏就是根据日本真实环境改变的，然后用真人在真实环境中拍片，能不还原么）……

另外还有个优点是女主角不错，显然这点对日剧来说压力不大。

推荐度：★★★



抗日奇侠

不知道谁想出来的创意，反正赶上最近和日本关系紧张，看到这个预告片（暂且相信有此片吧）感觉很有意思。《抗日奇侠》从名称上就能看出个大概，可以理解为抗日题材的神奇四侠或XMAN，几个战士飞檐走壁，胸口碎大石，打得日寇心惊胆寒。看剧照也有女侠客，大概抗日期间顺便发生一些惊天地泣鬼神的感情纠葛（小编猜测）。然后上网找图片，居然发现这个真的存在，是一部20集还是30集的电视剧……然后按照惯例“投资近五千万、采用好莱坞拍摄手法、美国后期制作、超豪华阵容加盟，以全新的视角打造抗日题材剧，并另辟蹊径首次将抗日目光聚焦在民间侠客身上，将‘抗日’与‘武侠’合二为一，通过六个传奇侠客的个人命运，展现整个中华民族在生死存亡之际与日寇波澜壮阔荡气回肠的斗争。”



推荐度：★★★☆☆

那么，上节课的动词连用形学得怎样了？如果还是搞不清楚的话就多看几遍吧，必须做到完全熟悉才行——顺便说一句，动词的连用（一）型其实也是该动词的名词型，比如「話し（はなす）」这个动词，将它名词化之后变成了「話し（はなし）」。

第六课

9月份过生日，口袋从大家那里得到了很多祝福和礼物，那么这节课我们就来讲讲关于“给予”和“得到”的用法吧。众所周知，日本是个级别森严的国家……嘛，自古以来形成的阶级传统已经深入人心，就连语言当中也看得出来。我天朝的“给”这个动词，无论是你给我，我给你还是你给它都是一样的动作，但在日本却完全不同，下面我们就来举例说明一下吧。

一、由里向外给：

差し上げる（さしあげる） 给上级	お手紙（てがみ）を差し上げる。 上书。
上げる（あげる） 给平级	贈り物（おくりもの）を上げる。 赠送礼物。
遣る（やる） 给下级	金（きん）を遣る。\水（みず）を遣る。 给（乞丐）赏钱。\给（植物）浇水。

二、由外向里给：

下さる（くださる） 上级给的	先生（せんせい）が下さった本（ほん）。 老师给的书。
呉れる（くれる） 平级或下级给的	友達（ともだち）がこの本を呉れる。 朋友给的这本书。

三、从别人那里得到：

頂く（いただく） 从上级那里得到	賞状（しょうじょう）を頂きました。 得到了奖状。
貰う（もらう） 从平级那里得到	手紙を貰いました。 收到了来信。

四、从……得到（主动及被动）：

~から~を貰う 别人主动给的	彼（かれ）から花（はな）を貰いました。 从男朋友那里得到了花。（男朋友送的……但这种事情肯定不会发生在口袋身上ORZ）
~に~を貰う 向别人讨要的	剣紋に食べ物（たべもの）を貰う。 向剑纹讨吃的。（这个倒是蛮像口袋的风格）

好了，看出来了吗？“给予”和“得到”也不能乱用哦，尤其是妹子们之间的谈话，这个“から”和“に”的用法千万要正确使用，否则会被大家瞧不起的……看看下面这段对话吧：

文/口袋



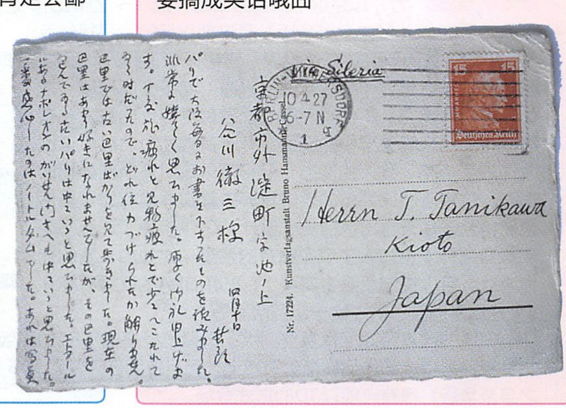
Aさん：“お誕生日（たんじょうび）おめでとう～！ポケット姉ちゃん！”
ポケット：“まぁ、それは…”
Aさん：“彼から何（なに）を貰いましたか？”
ポケット：“いいえ、別（べつ）になにも…”
Aさん：“えぇぇぇ…！？まさか！冗談（じょうだん）じゃないか！？”
ポケット：“本当（ほんとう）ですよ、でも…もうすぐ絶対（ぜったい）彼に何を貰いたいんです。”
Aさん：“だよね、少（すく）なくとも花ぐらいあってもいいと思（おも）うよ。”

小A：“生日快乐啊～！口袋姐！”
口袋：“嘛，快什么乐呀……”
小A：“你男朋友送你啥了？”
口袋：“没啊，啥也没有……”
小A：“我嘞个去！不是吧，你开玩笑呢！？”
口袋：“真的，不过一会我绝对会找他要的。”
小A：“说得也是，至少也得送个花什么的才像话嘛。”

看看，如果过生日时BF没送东西，还得死皮赖脸找人家要，朋友听了肯定会鄙视你的……这虽然算不上什么物欲了，不过哪怕是不要钱的礼物也行啊……跑题了ORZ

算了，说个好玩的吧。以前口袋在青岛某家四星级酒店工作，那家酒店在开发区金沙滩附近，旁边就是保税区，每逢夏季的啤酒节都会有很多来自海外的客人来观光旅游。别以为只有我们天朝才有“夕阳红”旅行团，日本也有哦……很多老夫妻成双成对地在大堂里走来走去，突然看见一位日本老大爷在前台大吵大闹，口袋觉得好奇就过去看看……没想到他手里拿着一卷厕纸，连拍柜台带吹胡子瞪眼的，上前一问，原来他是说前台的接待员不礼貌。

这家四星级酒店服务还是不错的，可惜由于顾客成分的原因，前台只注重英语和棒语的翻译，并没有设置日本语翻译，结果这位老大爷闹了笑话。起初他们夫妻俩是想买些明信片——在日本叫做“郵便葉書（ゆうびんはがき）”的东西邮回国给亲朋好友，结果问了精品屋，酒店内已经断货了，于是就想找前台的接待员要几张带LOGO的信纸，可他完全不会中文，而且也完全不会英语，就连外来语“ペーパー”和“メール”的发音也是纯日式的……最后也不知道前台哪个妹子灵机一动，拿了张小便笺让他把想要的东西画出来，那老大爷在纸上写了两个字：“手紙（てがみ）”，于是接待员微笑着递给他一卷厕纸……结果导致了刚才的冲突，口袋给他解释了误会，又解释了中文和日本语当用汉字的区别，这才没有引起投诉……所以日本语虽然是嫁接我天朝的产物，但在上面分叉的时候也不是都开红花的，注意不要搞成笑话哦囧



25> 勇者斗恶龙 怪兽篇
ドラゴンクエストモンスターズ

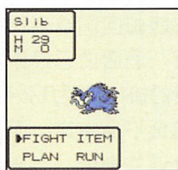


GBC
■1998.9.25
■Enix
■RPG
■1-2人

《勇者斗恶龙》是日本的国民级RPG。当日本人在翘首以盼正统7代的时候，另一部与这个系列有着密切关系的掌机游戏却先行进入人们的视野，这个游戏就是《勇者斗恶龙 怪兽篇》。当时也正好是《口袋妖怪》系列大红大紫的时期，通过借鉴，《勇者斗恶龙 怪兽篇》同样获得了大成功。游戏仅在日本地区就卖出了235万份以上，2000年的时候全球销量已经超过300万份。

游戏大量采用《勇者斗恶龙》的元素，主人公就是来自正统6代的Terry，不过为了更适合游戏主要的低龄玩家，讲述的是Terry小时候的故事。他为了拯救被绑架的姐姐，走上了收集怪兽并训练它们战斗道路。这些怪兽当然也是来自《勇者斗恶龙》系列作品中的，在玩家心中已经有了相当深的印象。这一次它们不但作为敌人出现，还能被捕捉和训练，成为战斗的同伴，自然吸引了大量原作的饭丝。不同于《口袋妖怪》的是，这个系列的游戏战斗时主角所带的怪物是一起登场的，而且敌人也往往不止一个。这更像是普通的RPG，更像是《勇者斗恶龙》。另外怪物过了之后，它们之间可以进行繁殖，生出来的新怪物在能力上会有加强。有了这些特性，《勇者斗恶龙 怪兽篇》更好的证明了自己并不是拙劣的《口袋妖怪》模仿作品，而是有着自己灵魂的游戏。



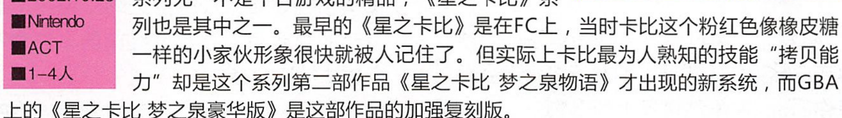


事实如此，当年游戏出来时，几乎所有人都会拿来跟《口袋妖怪》比较。当然他们都能很快发现这款游戏自己的特色，而且有不少人觉得比《口袋妖怪》更好玩。有了强有力的第一作打下的基础，这个本身是外传性质的游戏也慢慢成长为一个伟大的游戏系列。

26> 星之卡比 梦之泉豪华版
星のカービィ 夢の泉デラックス

GBA
■2002.10.25
■Nintendo
■ACT
■1-4人

任天堂孕育了很多善于做平台动作游戏的大师，他们制作的《超级马里奥》《大金刚》等等系列无一不是平台游戏的精品，《星之卡比》系列也是其中之一。最早的《星之卡比》是在FC上，当时卡比这个粉红色像橡皮糖一样的小家伙形象很快就被人记住了。但实际上卡比最为人熟知的技能“拷贝能力”却是这个系列第二部作品《星之卡比 梦之泉物语》才出现的新系统，而GBA上的《星之卡比 梦之泉豪华版》是这部作品的加强复刻版。



卡比的冒险要经过多个世界，它可以吃下敌人然后挡子弹吐出去，或者憋气将自己变成气球飘起来。当它碰到一些特殊的敌人时，吃下去后可以“拷贝”它们的能力，不但有利于后面对付更强大的敌人，有时候也要用来解关卡中的谜题。有了其他能力之后，卡比就失去了“吃”敌人的能力，但它可以随时还原成最初的形态。这种听起来简单的系统玩起来其实非常有趣，当然也要得益于任天堂出色的关卡设计。GBA版除了增强画面和声音之外，也加入了很多独有的系统，比如加入新的迷你游戏、可以控制反派金属骑士、利用GBA的联机机能让4人控制不同颜色的卡比一起冒险等等。



GBA的这款游戏尽管是复刻版，销量已经超过了FC的原版，全球销量近200万份。现在任天堂又有计划将这部作品移植到3DS上。而且按照任天堂对3DS上经典游戏的计划，《星之卡比 梦之泉豪华版》很有可能以3D的形式登场。

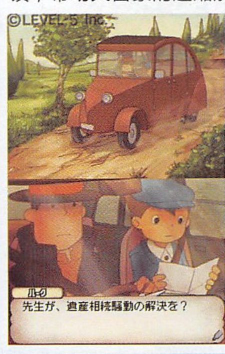
27> 雷顿教授与不可思议的小镇 レイトン教授と不思議な町



NDS
■2007.2.15
■Level-5
■AVG
■1人

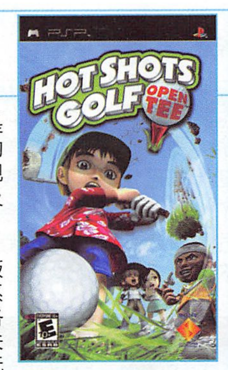
1998年建立的游戏公司Level-5，很快就因为在PS2上的出色表现获得了玩家和市场的肯定。所以当他们宣布要为NDS掌机开发游戏时，很多人都很期待。只是谁也没有想到他们居然放弃了最有开发经验的RPG，转而做一个充满了PUZ谜题的冒险游戏，这就是《雷顿教授与不可思议的小镇》。

游戏有着一个充满悬念的故事主线，主人公雷顿教授和他的助手鲁克来到不可思议的小镇，帮助大富豪的遗孀解决遗产问题，需要找到关键的物品“黄金的果实”。推进故事的方式就是到小镇各处解决各种各样的谜题，这些谜题有些跟故事有关，有些则像是纯粹的智力测验。如果你猜不出答案，可以使用在小镇中找到的“提示牌”来使用提示功能，这对于一款解谜游戏来说也是非常贴心的系统。游戏本身包含了135道题目，之后利用Wi-Fi机能还能够从网上下载新的谜题。游戏另一个令人赞叹的部分就是其精美的过场动画，整部游戏玩下来就像看了一场高质量的日式剧场版动画一样。



《雷顿教授与不可思议的小镇》的评价出乎意料的高，全球销量超过300万份，在美国发售的头三周一直占据NDS游戏销售榜的首席，此外游戏还获得了2007年日本游戏大赏的优秀奖。此后这个系列以一年一作的速度在推出，还推出了专门的剧场版动画，最近又预定在3DS上推出系列最新作。

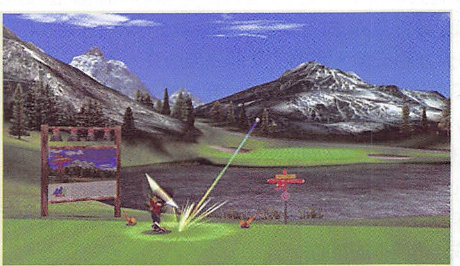
28> 大众高尔夫 携带版 みんなのGOLFポータブル



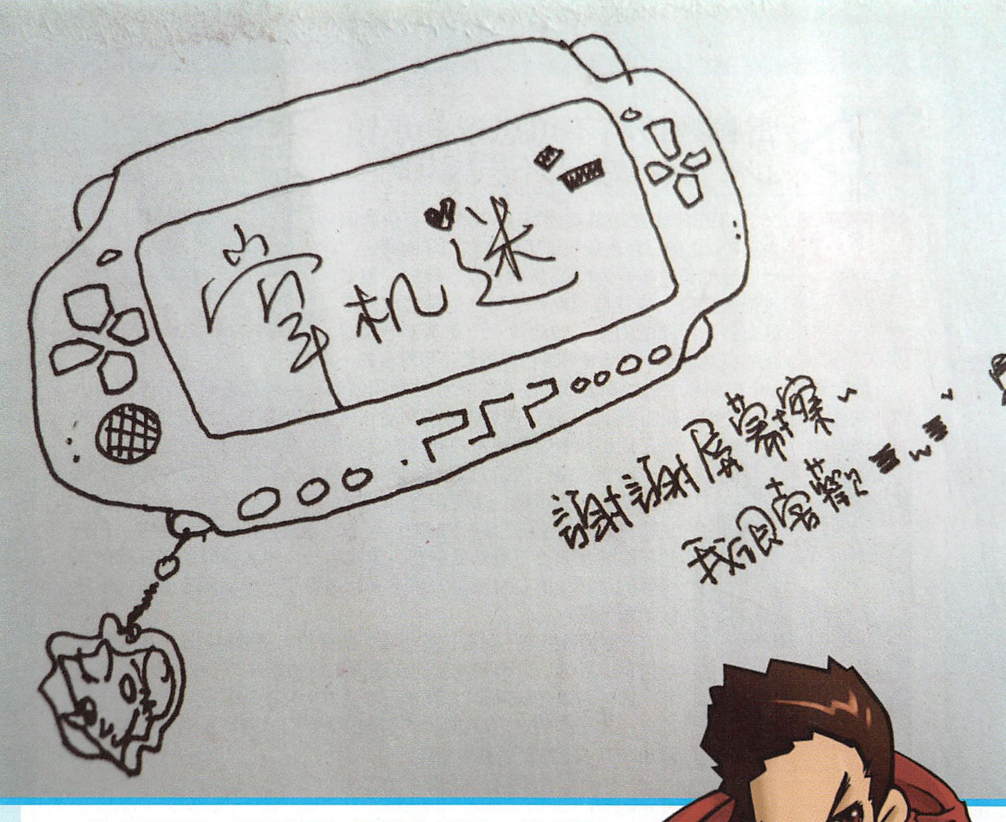
PSP
■2004.12.12
■SCE
■SPG
■1–8人

说起高尔夫球游戏，估计很多人首先想到的就是SCE出品的《大众高尔夫》，这个中文译名某款汽车的名称一样，也同样的有名气。《大众高尔夫》系列到现在已经经过了10多年的发展，以其Q版可爱的人物以及丰富多彩的系统成为日式高尔夫球游戏的老大。因此，其掌机版本做为首发游戏为PSP助阵就不足为奇了。

这个携带版的《大众高尔夫》几乎包含了家用机版一切令人着迷的要素，甚至包括画面。这也得益于《大众高尔夫》系列画面本身卡通味十足。游戏拥有6条球道，10个人物和5个球童。各个角色都拥有大量可解锁的道具，比如新的球杆、球甚至跟能力无关的服装等等。但是即使没有这些解锁的东西，最初的内容也足够你玩上很久了。真正到了球场开始击球时也很简单，选择球杆，决定方向，然后按三次键就可以把球打出去。但随着你深入这个游戏，设计新奇的球道、各种自然因素对球的影响，以及挥杆操作的各种技巧都能让你慢慢的去研究。让所有人都能轻松上手，又不会太简单乏味，这也是整个SCE的“大众”运动游戏系列的理念。



作为PSP首发游戏，《大众高尔夫 携带版》仅在日本就卖出了200万份以上，是PSP初期卖得最好的游戏之一。这跟系列在家用机上多年的发展基础分不开，也是制作公司Clap Hanz充分理解了PSP掌机的结果。这之后在PSP上的续作以及《大众网球》都有着很好的成绩。



“北京天气一下就冷了，又下了一场雨，从T恤短裤直接换成毛衣毛裤。由于个人原因，我暂时回家住一段时间，11月号制作期间我一直在天津混。当然，天津和北京的天气没什么两样。我离开天津7、8年，除个别建筑和路牌能唤醒一些模糊的记忆，也就天气没什么区别了。骑车摸索到以前的学校，周围也都变了样，“煎饼果子一条街”的繁荣景象已经不在，然后想想还有什么可以假装怀旧。想到了以前的同学，不过估计他们也都变鸟。”

PG公告栏

1，只有回函卡参加抽奖。因为信封的大小不同，对抽奖造成很大影响。

2，每期收到的回函卡数量决定抽奖活动，最多两期抽一次。获奖后我们会主动和你联系，并免费寄出奖品，不收任何费用。如果有以PG为名找你索要费用者，即为骗子。务必警惕！（这年头哪个行业都人满为患啊，先提醒一下没坏处。）

还会再犯吗？

本期主持：剑纹

上期杂志出现严重事故，有好几处极度弱智的错误。杂志刚出就有人说我，说第几页第几页有问题啊剑纹囧。更囧的是当时我还没拿到杂志……硬核从北京发个申X快递给我寄杂志，居然5天才到天津！我催了又催，那边开始说货车路上出问题了，没办法；等杂志到了天津，我继续催，又说不送货（那天周日），让我自己过去拿。我说闹太套，马上让硬核又给我发了顺X快递。转天拿到顺X送来的杂志，申X还在路上。

bug看在眼里不舒服，感觉对不住各位了。这期开始，欢迎大家来找茬，发现问题者，无论轻重，一经举报均有表示。新迷的成长需要你的帮助。

谁送我DS我谢Ta全家！有意者请恰百度“夏日限量”吧 =w=
Yoki•狸，女，17岁



OK，你们能看到这里的话，我只能说我RP好。

其实买到这本杂志也很偶然，去报刊亭买别的，老板说那个没有，只有掌机迷。OK，我就买了。然后这次读者回函可是货真价实的处女，第一次难免会害羞（……？）

虽然这里是少女（此处看不清，小编猜测），但是对游戏的热爱真的蛮狂热的。98年就开始玩仙剑，我记得我3岁时就可以用一条命把超级玛莉玩到第8关了，但MS至今没通关过OTL

GBA小时候玩过别人的，属于可望不可求型=_= 前几年热衷于用手机下模拟器玩GBA游戏，最喜欢的是铸剑物语和逆转裁判，牧场物语也还好=3= 后来手机丢了，又买了PSP，就一直热衷这个啦=v=

相关杂志我原来热衷动漫的，但现在全买掌机啦~而且现在决定只买《掌机迷》啦，hoho~谢谢报刊亭老板^^

PS.这期杂志的汉化之家上韩看到了熟人囧，牧场物语的那个小楮我认识啊=w=，还蹭过图（MS……）

嗯，买了PSP后想要DS~~，等高考好点后买（？）PS3、Wii、Xbox啥的还是算了吧……我妈杀了我。PSP还是爸爸买的，妈妈至今不知道！!|||

OKOKOK，这里是忠实读者阿狸。

能读到这里的出门就捡100￥ >….<

2010年9月12日历史课

（西安市第六十六中学 Yoki•狸）

PG■总有人来信炫耀自己玩游戏多牛比，有多少年历史，仿佛PG小编不玩游戏似的。但是Yoki•狸是不是真的“3岁时就可以用一条命把超级玛莉玩到第8关”我们不关心，因为你这个小mm真的太可爱鸟！

Yoki•狸软软的字体独具一格，其间穿插的繁体字和恰到好处的手工颜文字让这封信变成了一幅生动的图画，小编我看信时感到一股迎面而来的小清新。

仅从这封来信判断，你处事态度乐观豁达，用手机玩“可望不可求”的GBA游戏，玩得正高兴手机丢了，因此因祸得福把热情转移到PSP，还想以后玩DS。杂志方面也是如此，你从动漫转移到掌机，这些变化都可以看出你对新事物具有很强的适应能力。但小编我也隐隐担心，说不定过几天你就不看PG，跑去看别的了。不在乎这十几块的杂志钱，咱不差钱（伪），担心新迷读者中少了你这个小可爱啊。

OKOKOK，就这样吧，我出去捡钱了......

据可靠消息，任天堂将联合Capcom共同开发一款《怪物猎人》+《口袋》的游戏。届时，玩家所期待的两大怪物级作品将共同聚首。游戏是以MHP为蓝本，大家可看到狩猎猫将变成我们可爱的皮卡丘（也可其他），《口袋》中的众多龙系怪将悉数登场：喷火龙（火山），海刺龙（湖泊），裂牙龙（沙漠），天空龙（塔）……还有众多口袋妖怪将登场。猎人们，拿起你手中的武器一起猎杀口袋妖怪吧！（以上内容纯属卷哥虚构，如有雷同，不胜荣幸。）

小编们，这个想法不错吧。两大“怪物”级作品巧妙结合。当时把这个想法将给周围朋友听时，大家就萌生了以此为题材创作同人小说。现在正在创作中，写好了就寄给你们！

（江苏常州 卷哥）

PG■卷哥（随便叫一下，哥可没真的把你当哥）已经加了我QQ，截稿前两天你一直问我可不可以写这个同人小说。在这里也说一下，如果你（就是看杂志的你，别扭头）有什么有意思的想法，就直接动手吧，别把时间浪费在“可不可以”上，裹足不前。虽然2012又推后了几十年（不明真相者去谷歌上百度一下），但积极性不等人，很可能一下子你就蔫了，没有行动的兴趣。有句话怎么说的？“有些事现在不做，一辈子都不会去做。”说的大概就是这个意思。

最近买了这本《掌机迷》，以前的翔武等小编还在么？

（广东省紫金县 相顺文）

PG■伟大的无产阶级战士，前PG主编兼DVD光盘制作人，亲爱的怪物猎人爱好者翔武同志，已经悄悄地离开了我们（背景音乐自行想象）......他

《掌机迷》会大卖，我LOVE《掌机迷》，愿Fans遍布全国！
叶永淼，男，22岁，江苏苏州，QQ：657959257

的离去是我们的巨大损失。在此让我们沉痛缅怀去了《东西动漫社》的翔武。

其他人有机会再跟你说吧，反正都活着。

各位亲爱的NPG的小编们：

你们好啊！小弟我又给你们写信了，不知道你们还记得我吗？本来早就该给你们写信了，可是放假那一阵子杂事太多，开学后又赶上军训，所以写信的事就被耽误了。现在，军训已结束，这一阵子一直在上自习（为了让我们适应大学的学习氛围）。于是，思考了很久后，觉得是时候给你们写信了。

这么长时间不见，我就给你们讲讲这些日子我都干了些什么吧。高考，然后我就一直在家呆着等着成绩公布，成绩公布后发现和自己估计得差不多（过三本线了）。我父亲估计我这个分能上他单位下属的那个学校，于是他就去找人联系去了。然后我又一直在家待着，体重激增（胖得大腿根部皮下组织的毛细血管大量破裂）。又过了几天，同学打电话给我说要不要出去找点活干。我心想闲着也是闲着，何不出去积累点社会经验。于是连忙穿上衣服直奔他们所说的集合地点。到了之后我发现，是个专给我们这类人介绍临时工作的中介。半信半疑地交了六十块钱中介费，留下了名字和手机号码。第一天陪同学们站了一天大街，帮他们发传单。算是锻炼自己的社交能力吧。之后的日子一直没有适合我的工作。那一段时间父母知道了我打工的事情，母亲是非常支持我的。可父亲却竭力反对，尤其对那六十块钱耿耿于怀。说我被人家骗了，还说要找他们算账。为此我和父亲大吵一架。这之后又过了几天，中介发短信给我，说康师傅的一个营业部要做室外促销。我心想这个活还不错，于是便去那个营业部报名。到了那里填了几张表，听了工作的注意事项。工资他们说会在工作结束后的一个半月后打到我的卡上。我心想虽然领薪的日子很长，但咱也不差那点钱。主要还是积累社会经验。于是接受了这份工作。到了工作日那天，我早早地跑到位于太原街（沈阳的商业街，等同于你们那边的王府井）中兴外的促销地点。换上工作服，搬运商品和道具，布置场景。然后就一直从早上9点站到下午6点。脚疼的不得了。但麻烦的不止脚疼，还有的是一些捣乱的和糟糕的天气。我们的促销活动中包括一些小游戏，在购买了我们的商品之后才能去玩。可有些人总趁我们不注意去偷玩，弄得我们很不爽。天气那边就是上午还晴空万里，下午就大雨倾盆了……一下雨，顾客就少，货就没人买。工资就要少。每次一下雨，我就跑去抬头让雨临时自己，过了一会儿，连我都不知道脸上的是雨水还似乎泪水……干了两天后，我的工作就结束了。脱下工作服，和一起工作过的朋友道别。之后又在家待着直到8月沈阳的第二届动漫电玩节开幕了。驾驶整得挺大，特警、武警都来了，连法国领事馆的车都来了。可是内容却让我大失所望。都没去年的好。那些要夏达的签名和手办的网友们，我对不住你们了！（期间还接了一个鞍山的网友，这个人有点路痴，把沈阳站当成沈阳北站了……）之后到了九月份，开学报到，认识了新朋友。然后军训。从4号到20号，16天没洗澡，没洗衣服。和教官度过了充满辛苦、欢笑、泪水的16天。现在，我还在上晚自习，抽空给你们写老早前就该写的信……

可气的是，我们这里没有专门卖杂志的。害得我坐车到北站去买（有好奇者可以查一下从我这里到北站的距离）。谢天谢地的是，我买到了。（就剩一本了）内容方面，感兴趣的都写在回函卡上来。攻略方面，对《尸体派对》比较感兴趣（刚开始以为是与L4D同类型的……），目前正在研究漫画和通关视频ing。

好了，要写的就这么多了。估计你们看到这封信都十月份了。提前祝你们十一快乐！

我想你们！下个月再见！

2010.09.26晚自习

永远爱你们的李驰

PG■李驰同学真把我们当朋友，这篇巨长的日记体来信我用了将近半个小时输入到电脑里，可想而知你用手写字得花多长时间。如果小编们不好好看信，你这篇长信岂不是白写了？这就是信任！

作为过来人，我会告诉你，你做的这些没什么新鲜的，甚至那六十块钱中介费我也交过。全国各地怎么都是这个数？难道图“60”吉利？

李驰上次的来信记得是硬核回的，这期如果是他做PGBAR就好了，可以跟你叙叙旧。而我在前面说你“做的这些没什么新鲜的”没别的意思，只是感觉你已经开始新的生活了，一切都自然而然走上正规。很多人都是这样过来的。对独立来说，大学是一个重要的机会。祝你能够找到方向和追求，这几年过得有意思。现阶段PG能做的是尽量让大家保持一份乐趣。同时也希望能和大家一起成长，办的更有意思一些。

众小编你们好！

小弟我第一次写信，还不太懂，如果有写得不好的地方还请多多见谅。我有几个小问题，想请问一下小编们。

1，我觉得掌机新闻报道中心这个版块很好，可以使我收获很多，以后可不可以多加点这个版块的内容？因为我总觉得不够看。

2，为啥邮购和书报亭都买不到6月号的掌机迷呢？

3，还有PSP一个游戏汉化一般要多久？有好几个游戏都因为语言不通而没玩（泪流满面），

我飞得再高也要连着你，这叫牵挂！
秦扬，男，17岁，江苏常州，QQ：996024726

一直在等汉化，等得我快疯了，可就是不出啊！

4，为什么九月号的赠品只有猫型的，分明有两个的，另外那个呢？我是男生，猫型那个太女性化了，去外面玩机子脏了也不好意思拿出来弄啊！

5，因为恢复来信的人名都用PG两个字母，信的开头都不知道该怎么问好，所以我只能用众小编代替，这样可以吗？

拜托解释一下这几个问题，谢谢了。上帝保佑着你们，阿门。最后祝新PG越办越好，小编们天天开心！

（云南省大理市 李顺鹏）

PG■你好，你写的很好。这几个问题的答案如下：

1，网络普及后，纸刊的时效性消失，国内原创内容又难搞。PG只能说尽力。

2，6月号哪里都买不到，没出。6月号“神秘失踪“（口袋语）一事一定给大家一个交代。不过现在还不是时候。

3，这个就不一定了。汉化是咱天朝玩友的民间自发行为，不像泥轰和米国的游戏还有个发售日什么的可以参考。就算是参与汉化的人，也不一定能告诉你准确的日期。玩汉化必须蛋定。

4，另一个跑哪里去了我也不知道啊，可以肯定西安是口袋妖怪那个版本。根据就是前面Yoki•狸小mm画得正是那个图案（画在本期杂志中找）。

5，没问题，看到“众小编”众小编都知道是找我们。上帝也保佑你！

边角栏来了

在回函卡的边角栏上写些什么吧！什么都可以，只要不太长。示例1：我爱掌机迷，我也爱隔壁女生小丽。示例2：自从玩了《牧场物语》之后，学习成绩提高了，身体也强壮了。

然后，你就可以在下期杂志中寻找你的足迹。就是本页下面那块地方（不只一页哦）。

如果希望保密，我们将不留你的个人信息，只把想说的话留在边角栏上。就是这样。下期见。

5，希望以后看到哪方面的内容？

6，边角栏： 我要上边角栏！

寄回函卡抽奖活动



寄回回函卡，我们将在上面的奖品中随机抽取。礼轻情意重，重在参与！

上期获奖名单公布

其实是上期和上上期的奖品，目前信件较少，所以9月号和10月号两期合并一起抽奖了。大家踊跃寄回回函卡吧，重在参与，礼轻情意重！

悠果NDS柔软收纳包
山东省威海市 王铁
江苏省常州市 秦扬
沈阳市沈河区 汪亮

悠果PSP精美收纳包
云南省大理市 李顺鹏
安徽省芜湖市 陈阿满
上海市莲花山路 韩荣强

NDS吉他英雄
北京市海淀区 李劲开
东安路 叶舟

手指滑板
沈阳市沈北新区 李驰
江苏省常熟市 周昱杰
云南省大理市 张全海

谁有口袋妖怪绿宝石正版，请与我联系，欲购。
何声民，男，18岁，琼海市元亨街，QQ：610925185

Editor's Voice

~小编之页~

硬核

有人运气就是那么好，不但中奖，还一中就是两台游戏机。这个运气好的人是我一个朋友的同事，他在公司的活动里中了一台PSP和一台XBOX360。相反我去掺和某公司十周年庆典，中了个五等奖还被记录人员搞错了，没得奖品领，哼。

由于我那朋友的同事只玩网游，所以打算出售这些游戏机。我想了一下11月11日就要出的PSP游戏《皇家骑士团2 命运之轮》，决定不等12月才发售的《怪物猎人P3》限定版主机，就收了他的PSP。这台新PSP3000主机是6.20系统，没法破解。为了玩《怪物猎人P3》的试玩版，升级到了6.31，于是我的PSP也走上了玩正版的道路。

说起来好像很自豪的感觉，但是一摸口袋（是装钱包的口袋，不是咱们的美女编辑>_<），实在是不富裕了，都换成5毛的装里面也鼓不了多少。怎么办？饿死了再好的游戏也玩不到了不是。为了皇骑2和MHP3的UMD，只好考虑卖一些XBOX360的正版盘。（广告：出售《心灵杀手》中文限定版和《现代战争2》威望版里抠出来的铁盒版，有意者请与硬核联系……）

现在PSP想买二手的UMD都不是很方便，因为一手的买家就很少。倒是发现有不少海关打口的UMD游戏盘，比如我十分感兴趣的《大众高尔夫2》美版最便宜的只要15块钱，还有Level-5的《圣女贞德》。皇骑2之前我PSP就玩这些游戏了。

剑纹



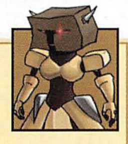
有人运气就是那么好，不但中奖，还一中就是两台游戏机。这个运气好的人是我同事的朋友的同事，他在公司的活动里中了一台PSP和一台XBOX360。

接下来的事硬核已经说了，他买下了PSP和XBOX360，但是硬核没说另一件事：他第一时间告诉了我。我一冲动，买下了这台他朋友的同事中奖得来的XBOX360。

其实我的老360还没红，2006年世界杯日版豪华版一直玩到今天没红过一次，只能说明咱RP给力。想买这台新机器，一是觉得价格便宜，二是想上LIVE（老360早被ban了）。有些新迷读者肯定觉得咱小编爱炫耀，一个个有钱买这买那，瞎花钱，重复买东西巨SB。其实咱早就想过这事儿——爱好的成本。就拿游戏机来说，我也出现了买两台的败家子情况，并且还SB呵呵的觉得值。之前我可不这样认为，也能做到功能类似的东西不重复买。虽然咱不能像苹果公司的乔老那样有觉悟，没有合适的家具就干脆什么也不买，屋子里空着。但也做到了能凑合就凑合，感觉没怎么乱花过钱。

这次买新360，一方面借口上LIVE，另一方面冲动的成分也不小。我有点理解了那些我鄙视的买n辆车的有钱人（比如老Li），买n套房子的有钱人（比如老Li），搞n个女人的有钱人（比如老Li……的朋友）。如果把某件事当成爱好，觉得成本能够接受，不知不觉可能就放弃了自己曾经的原则，把这个正经的事或原则变成了无所谓的游戏。好在360本身就是游戏设备，这也是我稍感欣慰的地方。（待续）

口袋



不知玩家们有没有听说“急性出血性结膜炎”这个病……（众小编：玩什么神秘感啊，红眼病就是红眼病而已嘛！）……对哦，就是红眼病，虽然不是很严重，但也不能对客服务了……当然口袋并不是说自己，而是说同事得了这个病，于是领导就让同事回家休息10天……于是口袋就得上10天的连班……于是就是从早上7点50一直到凌晨0点50……享受非人的待遇，还真是与众不同啊……没下文了，只盼世博会赶快平安结束，然后就自由了……

平射炮



这个城市的交通越来越沉重，看着一辆辆带轮的小房子缓慢移动，川流不息的人群行色匆匆面无表情，自己的迷茫也被放大了。所以我总是提醒自己的存在，提醒自己什么事重要，什么事可以放下，什么事万一错过了就不能再来。沉默一段时间之后，也许该爆发了。否则可能会永远沉默下去。故事总该有一个开端，哪怕没有好的结局。

请让我华丽的路过，NPG！
张羽，男，18岁

内涵文写作指南

其实本文最初的题目是《装B文写作指南》，但是“装B”这个词太粗俗了，我更喜欢用“内涵”来代替。同时这也是本指南的第一个启示：“每一个词都有正、负两种属性，当涉及到自己的时候，尽量用正面的说法；当涉及到别人的时候，尽量用负面的说法——尽管两者差不多是一回事。”

比如：“相比起那些装B的影评，我认为深入挖掘影片本身的内涵更为重要。”或者“对不起，我是XX公司驻北京市朝阳区总经办兼大北窑及大望路周边销售专区大销售总监，和那些卑微的推销员不同。”

那么，什么是内涵文呢？它的定义其实很难概括，就好像电影中的CULT一样，不同的内涵文都有不同的特点，彼此的读者群完全不重叠，甚至彼此仇视。如果勉强要将其分类的话，他们只有一个共同的特点，那就是：你看完之后不记得整篇文章说些什么，但会觉得作者很内涵——或者说很装B——进而肃然起敬。许多年后，当你回首往事，会惊愕地发现那位作者已经沦为笑柄。

我的一位朋友曾经讲过一个故事。说曾经有人向一份电影杂志投稿，在稿子中他评价一位明星“如同农民一般的狡黠”，编辑批评说考虑到读者的口味，不可以这么说，如果你坚持要用农民这个比喻，请写成“普罗旺斯的农民”。这个故事可以说是一个很好的注脚。

而对于内涵文来说，一个好的开头是至关重要的。在学生时代，语文老师会“哼哼”教导我们说，写议论文一定要开门见山。而在写作内涵文的时候，开门见山在大多数时候并不可取，文章开头迫不及待地点明自己的论点只能显出你的急躁和浅薄，无法赢得读者的尊敬。千万不要试图在第一自然段就摆明自己的立场，高人从来不直说，而是云山雾罩，高深莫测。

这样一来，作者就可以在一开始就建立起对读者的心理优势，从而在随后的论述中高屋建瓴，势如破竹。

比较流行的作法是引用名人名言。这一招在八、九十年代非常管用，我甚至还收藏了好几本写满了各类名言的小册子。不过自从进入21世纪以后，网络的发展带来的是信息的爆炸，以往那种甩出几句名言就震慑全场的时代一去不复返了。

于是，我们需要推陈出新。

“知识就是力量”、“如果说我有什么成就的话，那全因为我站在巨人的肩膀上之故”、“天才就是99%的汗水加1%的灵感”这些滥俗的名言已经丧失了新鲜度，广大人民群众已经耳熟能详。如果作者一定坚持要用，颠覆是最好的争取眼球的手段：

“爱迪生说过，天才就是99%的汗水加1%的灵感，但这是一句被误传了很久的名言，因为他随后又说：‘这1%的灵感却比那99%的汗水更弥足珍贵’。”(其实这个澄清本身也是伪造的，不过这不妨害内涵文的说服力)

“牛顿谦逊地表示自己的成功是站在巨人的肩膀上，殊不知他说这句话只是为了嘲弄虎克身材矮小。”

这种手法效果奇佳，但需要作者拥有广博的知识和八卦的嗅觉，如同狗仔队一样追逐隐藏在名人名言后面的秘密。有时候这种联系非常的奇妙，比如奥逊·威尔斯大家都知道是不朽名作《公民凯恩》的导演，但他同时也是1938年美国火星人入侵广播大恐慌的始作俑者。即使这种八卦与接下来的文章主题没什么直接联系，它仍旧可以先声夺人，让读者悚然一惊，乖乖屈服在作者的睿智之下。因为它很内涵。

“拿破仑曾经说过中国是一头睡狮，一旦醒来将会震惊世界。那么又有多少人知道，拿破仑接下来的一句是：‘那么还是让它一直沉睡好了。’由此我想到了在我珍藏的那瓶83年的杜福尔葡萄酒，它上面的拿破仑酒标还依然清晰，如同一头睡狮般横卧在酒窖。但是我要说的是，真正的品味与收藏并没什么联系……”

“拿破仑曾经说过中国是一头睡狮，一旦醒来将会震惊世界。那么又有多少人知道，拿破仑接下来的一句是：‘那么还是让它一直沉睡好了。’可见帝国主义亡我之心不死。他们会用各种手段来进行渗透，比如我最近看的一部叫作《变形金刚》的片子……”

你看，只消用一句很简洁的过渡，就可以把八卦与不同风格的主题联系起来，从而达到一个很好的效果。

如果嫌这种难度过大的话，那么不必理睬这些老家伙，可以转而寻找一些如雷贯耳但是又很冷僻的名人。谈文学时可以引杜拉斯、格拉斯、格瓦斯、大江健三郎;谈论哲学与社会的时候可以引福柯、韦伯;谈经济的时候可以引凯恩斯、萨谬尔森、甚至格林斯潘;谈艺术的时候，可以引爱森斯坦和布努艾尔。必要时连他们的著作名字一起引用。

这些人共同的特点是：很流行，但是又和流行文化有些距离，在“广为人知”与“滥俗”之间有一个巧妙的平衡。流行元素在内涵文中是大忌，每一个流行的名字——郭敬明、张五常、李亚鹏、村上春树、汤姆克兰西、乔治W布什、郭德纲——都会让你内涵文的气势减少一半。这些流行元素唯一的用处是在你需要嘲

讽的时候竖立一个靶子，以显示你虽然卓而不群，却并不对现实生活孤陋寡闻，甚至还能取得幽默的效果。幽默的最大好处就在于可以让读者忘掉你要表达的东西，哈哈一笑就掠文而过。

“经济学家对凯恩斯主义的追捧，就如同少女们对郭敬明的痴迷一样，他们都同样盲目、狂热而且不分男女。”

你不必真的读过这些名人的书，只要记住其中的一些名句，并在谈论的时候保持从容淡漠就足够了，就象是不经意间提起自己的邻居和朋友一样。如果是在必须要发表评论的场合，也不必惊慌，尽量说的主观点，多谈自己的感受而不是书本身。这样非但不会被戳穿，而且会让听众觉得你很感性。

这种技巧的精髓在于，不要涉及到任何细节，不要涉及到任何可能会露馅的说辞。你知道，现在的许多书根本无法捉摸。从实践经验来看，谈论文笔是个相当安全的办法。一本书可能没有情节、没有角色，但绝不会没有文笔，哪怕是《时间简史》和《腓力二世时代的地中海和地中海世界》。

比如这样：“你说《我的名字叫红》？噢，是的，这本书无论从哪个方面讲都很优秀，但给我最大的触动作者的文笔，那是一种粗犷和精致彼此蕴涵的奇妙风格。掩卷之余，让我感觉到有一种前所未有的心灵震颤，如风暴过后的大海，异乎寻常的平静。”

你看，这一段话没有体现出任何信息，也不能证明与《我的名字叫红》有任何联系。“粗犷和精致彼此蕴涵”可以用来形容任何文笔，而且没有人会知道你震颤的到底是心灵还是心脏还是心脏瓣膜——但是很内涵。你可以多准备几段类似的万金油，然后在不同的场合替换成不同的书名。

这一点要向我国的足球解说员们致敬，他们可以把罗马对AC米兰的解说完全放在国安对万达的比赛中来，完全听不出任何破绽。他们是学习的榜样。比如我最喜欢的一段国内足球解说词是这样得：

“他们的三线彼此衔接比较好，因此进攻起来非常流畅，防守时也可以及时收缩。当然边路也很重要，应该象重视中场一样，绝不能放弃。事实上在目前领先/平局/落后的局势下，我想只要他们不急躁，就一定能够取得胜利。足球毕竟是一脚一脚踢出来的嘛。”

没有任何有价值的信息体现，可你并不觉得它没用，有时候还可能觉得很有道理。事实上这段话说的确实没有任何错误，这是关键所在。

以上的办法需要平时多作一些积累，作一些资料的搜集。如果我们实在找不到的话，可以选择伪造。

其实古代八股文全是这种“代圣人立言”的东西，考生们需要用圣人的口吻来写自己的文章。同样的原理，我们要作的就是选择合适的名人，并把自己的论点巧妙地安放在他们头上。只要别太离谱儿，不会有人觉察到其中有诈。尽管放心，没人会去费心考证，也根本无可考。

“昆德拉曾经说过：‘爱与和平是人类的两大主题。’这一位写出《生命不能承受之轻》的作家对于人生仍旧存有如此的希冀，这让生活在现代的我们感动莫明。”

这确实会让读者感动莫明，我的意思是，确实让读者莫明……但是它很内涵。

当然，名人的选择要恰当，要和他的身份相符，伪造也是需要技巧的。

“托马斯艾略特说这个世界需要宽容和理解。”这就很好，艾略特是英国人，又是诗人，说出这样的话并不奇怪。只要你没读过《荒原》和《空心人》，就不会产生任何怀疑——就算读过也没关系，一个对现代西方社会价值观悲观的诗人，说出这样的话更合情理。

但如果“托马斯艾略特说过，好吃不过饺子，好坐不如倒着。”就显然不那么可信……你可以换成“国画大师张大千在青城山隐居的时候，曾经对那里的道士说……”

如果你一定要坚持这么作，那么就应该作一些简短的修饰，使之成为如下的样子：“托马斯艾略特说：你们中国人有句俗话，叫做好吃不过饺子……”很多挟洋自重的作者很喜欢用这样的手段，借外国人之口来说一些古怪的中国谚语——这些“外国人”的国籍不是日本人就是美国人，他们通常以中国通的形象出现。

但我必须指出，这就落了下乘。内涵文的精髓就在于不依附于任何人，你可以引用名人的话，但不可以让人感觉到你很重视这些话。

你也许觉得，即使记这么多人名也是一件麻烦事，那么还另外有一个偷懒的方式。

这是几个固定的句式：“有一位著名的XXX曾经说过……”、“记不得哪一位大师曾经说过……”、“很久以前我记得……”不需要任何精确的人名，在语言力度上也许不及，但会营造出一种温馨闲散的诗意。

如果你连这一点不愿意，还有最后一个办法，就是讲一个小故事。寓言故事往往最能折射出人生哲理，而且那些不幸的动物就象是手里的橡皮泥，可以任意捏出各种形状。

同样是两只蚂蚁啃骨头，一只走掉了，一只还在啃，视情况需要我们可以发挥成“坚韧之心对成功至关重要”或者“懂得放弃也是人生的一个重要部分”。虽然这跟蚂蚁其实毫无关联。事实上你可以从任何动物行为发挥出任何人生的哲理，反正动物们不会告你，比名人更加安全。

比较著名的是荆棘鸟。这种不幸的鸟类一直被人类大力赞叹。它一生都在不停地寻找荆棘树。当它找到以后，就把自己的身体扎进一株最长、最尖的荆棘上，和着血和泪放声歌唱。一曲终了，荆棘鸟终于气竭命

陨，以身殉歌，以一种惨烈的悲壮塑造了美丽的永恒，给人们留下一段悲怆的谜。（以上引自百度百科）我虽然读书少，却也知道这一定跟美学无关，荆棘鸟不是梵高，不会为了创造艺术而自杀——但读者会喜欢这些，尤其是缺少这种勇气的人。

这一点《读者》可以说作的最为出色。每一期读者都会至少有一个豆腐块小品文涉及到动物，并把它的行为特点引申到人类社会。

最后要说的是，内涵文的开头一定要有一种居高临下、从容不迫的气质。尽量不用长句子，尽量不用结论性语气，多用破折号，多用语气助词和闲聊的废话。比如“我要说的是”、“你看，如前面所言”、“我必须指出”。这种貌似谦逊的语气实际上正反应出了你的从容和自视不凡。

如你所见，这篇内涵文教程本身也是一篇内涵文，不过因为太过直白和坦率而丧失了本身的味道，这也是教学所必须要承受的损失。

当你能够明白这些东西的时候，你就已经可以写内涵文。不必恐慌，佛性、断背山和内涵是每个人心中都会存在的东西。

这篇虽然叫《内涵文开头写作指南》，其实已经足够完整。

因为内涵文通常只有开头，放在中间的开头和放在结尾的开头，他们其实都是一回事。　（文/佚名）

寓言故事

一个关于动物的小故事

猪通过勤劳致富有5元钱存在老鼠开的钱庄里。猪打算拿这5元钱建一个小窝，大概要花2元买地，花3元搭窝。

王八是搞工程的，他想在猪身上挣更多的钱，于是找来当投资顾问的狐狸想办法。

狐狸说：这好办。于是找来管地盘的狼，开钱庄的老鼠一起来商议。

结果王八从老鼠那里借来200元，用100元买了狼的地，花了3元把猪窝盖好，花了50元给了狐狸咨询服务费。

猪没有地，只好求王八把窝卖给它，王八要价500元。老猪说只有5元买不起，这时候狐狸说服猪去向老鼠借钱；老鼠答应借500给猪，前提是要他连本带利还600元，可以分10年还清，并且产权证拿来抵押。结果成交。猪到最后花了600元买来了猪窝，比地价加建设成本高了11倍，猪努力了十年去挣钱还贷。

在这场交易里面，狼、老鼠、狐狸还有王八都挣了钱。以后他们就如法炮制，迫使更多的猪去贷款买房子了。这时候，驴看到有机可乘，到老鼠那里贷了好多好多的款，把王八盖的房子都买下来，然后以更高的价格卖给了猪。猪的还贷期就越来越长，吃的越来越差，小猪崽子也不敢生了。

由于猪的数目越来越少，狼觉得这样下去自己没有猪肉吃了，非饿死不可。于是开始调控，不让老鼠再借钱了。但是王八还没有停止盖房，把自己挣的钱和贷的钱全投入生产了。驴手上的猪窝囤积的很多，卖不动了被套牢了。结果，老鼠、王八，还有驴都挣了好多的猪窝。钱到最后集中到狼手上。

快要饿死的老猪把省吃简用省下来的2元钱加上从老鼠那里借来的100元，让小猪去深造，说：“孩子，你长大了一定要混到狼群里啊。”

英语角

武侠人物的英文名

李莫愁 Don’t Worry Lee
李寻欢 Be Happy Lee
常遇春 Always Meet Spring
杨不悔 No Regrets Young
杨逍 Happy Young
范遥 Far Fan
王重阳 Double Sun King
金轮法王 Golden Wheel-in-law
谢逊 Suckson
黄药师 Dr. Huang
张三丰 Three peak Chaung
杨康 Health Young
小龙女 Miss Dragon
杨过 Fault Young
陆小凤 Little Phoenix Lu
阳顶天 Great Penis
令狐冲 Make the Fox Rush
韦小宝 Baby Way
王重阳 Two Penis King
任我行 Let Me Go
何师我 Who Teaches Me
何足道 What To Say
向问天 To ask sky
江玉郎 Handsome Man River
江别鹤 Goodbye Crane River
蒋干 Going To Fxxking
乔峰 Moutain. JO
段誉 Broken Jade
曹操 Double Fxxk

潜规则

一位一天看500封简历的HR的简历筛选之道

最近，看到国家下文告诉社会07年有XXX万，08年还有XXX万，09年还有600多万大学生等待找工作。希望大学生们"先就业再择业"。为什么我毕业时候国家没下这个文呢……闲话不说，做主管岗位6年了，看过几千封简历。这2周，公司大规模招聘，我基本就干一件事情，看简历。一天300～500封。早中晚各看一次。找工作很难吗？不难，让HR通知你面试就是成功第一步。

唉，现在的高校毕业办的人都在干嘛。除了收钱毛都不教，教的也不管毛用。如果你的朋友最近在找工作，在通过网上投简历找工作，希望下面的东西有一两条能帮到忙。

情节1：不要用51job和chinahr的简历模板。答：的确51job橘色的模板，chinahr蓝色的模板很工整。但是让你一口气看100个一样模板的简历，你会怎样。建议：自己直接在写邮件的正文区里写点啥吧。2句话也行。

情节2：不要用招聘网站的粘贴简历功能。答：好一点的招聘网站还凑活，很多招聘网站都会在邮件正文告诉阅览者，XXX对您提供的职位感兴趣，使用XXX网站的粘贴简历功能给您发送简历，后面是一串网址，让你点击查看详细简历。我是不会点的。建议：看娱乐新闻可以懒，投简历别懒。

情节3：工作年限很重要。答：并不是说应届不好。很多公司（当然也包括我们这个小公司）在不同的时段会选择不同的人，如果恰好这个时期我们优先录用有工作经验的。可能我连滚动条都没往下拖，就点“下一封”了。建议：在工作年限那里填写你的项目经验年限或者社会实践年限。不是教大家骗人，到简历下面还是要如实说的。这么做只是让你的简历会被往下拖被看完。

情节4：个人评价很重要。 答：现在很多模板第2块就是填写你的基本评价。这个很重要很重要！

如果你希望你的简历往下拖动。

a、不要喊口号。我的理想是……与我长袖……（直接下一封。对不起，不是不尊重您。用人部门催的紧，一个HR 1个小时看100封简历，一个简历不到1分钟。看简历中间还要被打岔。）

b、不要抄！！！特别是美术岗位的。我看过很多美术求职者头两句都写的是：从事过专业的美术训练，绘画功底扎实。一段话，连标点符号都不差……别听老师的，别偷看同学的。（记住：简历最重要的一点是：告诉我，你和别人不一样。）

c、不要说自己不好。某简历：虽然我尚未找到明确的职业方向，但我相信我会很努力去尝试。（等你找到职业方向再投吧）不好的地方不要刻意去暴露，比如“没有工作经验”这些话。我也知道你没经验，但不要说出来提醒我去注意，特别是一开始就说出来。

d、切忌写标准话。比如自学能力强，责任感很强这些。（太多了，兄弟。别人都这么写，都写在这一栏。你换个方式说。而且，你还在从没想过给你父母买保险的年纪，我真的不觉得你能承载太多的责任。）

如果你不是用网站自带模板，打算自己写一个格式的简历，请往下看！

1、简历标题。最好的简历标题，首推应聘销售岗位的人——“X年岗位经验诚心求职XXX部门XXX岗位姓名 139XXXXXX”。差一点的简历标题——“应聘XXX岗位”。最次的简历标题——“求职”。兄弟，你知道吗？看简历的人和通知面试的人往往不是一个人哦。HR看完如果觉得你合适，要把你的简历放在一个单独收件箱，然后告诉助理，通知这个收件箱里的有人安排面试。助理需要再把你的简历打开，研究下你是应聘什么岗位的，找你的联系方式。如果助理MM今天心情非常不好，打了一下午电话了，可能就会告诉HR，你的电话联系不上哦。

2、简历问候语很重要！不要一上来就是“个人简历”4个大字，下面一堆文字和表格。麻烦先写两句问候语。尊敬的人事部经理：我很欣赏贵公司的XXXXX……，下面是我的简历，请查收！

（这样会让你和别人不同。如果你是个回家进门就和家人打招呼的好孩子，一定不会忘记这条的。）

3、简历问候语下面的话建议：这个时候还是不要写标题。而是写3，4句话，直中红心。比如“我一直从事JAVA方面的项目，专注JAVA项目的开发，拥有1年中型项目经验，很强的代码规范能力。”（我当然知道也许你还会.NET或者别的，但你面试的是JAVA程序员，先谈谈JAVA吧。）

4、简历正文终于，HR开始看你的全面介绍了。

a、求职动机千万不要只写： 我希望来学习这样的话。虽然任何公司都希望员工有学习精神，但不要让别人认为你的核心目的是来镀金的。公司的本质来说不是学校，就算公司建立1000平方米研发中心，也不是办学校。

b、专业技能这里切忌： 不是一股脑把你的口袋都翻出来，告诉我你会这个会那个。请拣对这个职位有加分的内容说。我收到不少应聘行政的应届毕业生，简历里不断给我讲她的课程有C语言，还把成绩单PO在后面。小MM，行政是不用C语言的，给我讲点别的什么好吗？

c、不加分的特长不要写。 不要告诉我，你得过多少奖学金，当过什么课代表，学校什么杯比赛拿了个奖。不是说你写的不真实，而是就算是真实又怎样？能为你应聘这个职位加分吗？不能就不要写，画蛇添足，感觉心虚。

那什么样的学校经历可以写呢？如果你应聘的是活动策划。可以写你在学校广播电台长期担任XX职位，学校舞蹈队XX职位。（前提是你真的干过，不用调查也能看出来的哦。）如果你应聘的是程序员，可以写你对数学与程序的看法。不用多，两句也行。最牛B就是写一句话：大学四年自己写过十万行代码。冲着这句话，我一定约你来谈谈。如果你应聘的是美术，可以谈谈除老师规定的以外，你还画什么风格。有商业型（不是艺术家型）的平面作品更好哦。

d、离职原因这个……如果你面试的不是主管以上岗位，别写。我见过一个简历，4次离职。A工作离职原因：公司管理混乱。B工作离职原因：没有发展空间。C工作离职原因：离家太远。D工作离职原因：工作氛围不好。

这种简历一般我不会看中。也许下一次离职原因你会觉得公司楼下饭不好吃。 因为如果你应聘是普通岗位，公司希望你是适应环境的人。如果你应聘的是管理岗位，公司希望你是创造环境的人。

如果非要写，建议：回家照看生病的父母（也许你是因为失恋想换个环境）；公司项目解散；与公司的合同到期。

e、不要随便贴相片。 如果你很好看，不要贴。一般，最好别贴。不自信，更别贴。你要相信HR虽然不是算命的，但是面相这个东西，在各位HR的心里存在。

你还要相信一点，HR都有职业病。大公司的HR更严重。HR是干嘛的，每天看人。第一回某人入职后的表现让他失望了，HR被老板骂，二回、三回….你是HR你会有什么心理？轻微的心理发泄欲望。当然，如果你面试的是总经理助理（助理分很多种），特别是帮总经理订票啊这些日常工作。如果你有足够自信，贴吧。因为聪明的HR在招这样岗位会明白BOSS都喜欢看美女。赌一把，贴了。还有，贴的相片不要用身份证照，也不要用非主流侧脸嘟嘴可爱照。生活旅游照最好。男生要注意，胡子刮干净。去灯光亮点的照相馆。女生：看着自然。男生：看着规矩。就行了。

f、结束语简历的结束语很重要。 说实话，不要说应届生，很多工作1、2年的人，连发工作邮件的签名怎么写都不知道（自己论坛的签名倒是很花哨）。建议可以写“静候佳音、祝您心情愉快。落款 XXX，联系方式，日期“（要写日期哦，HR看人看细节的）。

g、简历附件。只有一类职业的简历附件我会下载看，就是技术工种的职业。因为HR一般能默许技术工种的人比较实在……如果你是行政、产品、销售、管理类的岗位，千万不要用下载附件。因为除了技术工种，其他职位都要和人打很多交道，会不会做人就看你有没有服务意识。我要看这么多简历，你让我下载，你不知道公司网络很卡吗？如果你非要用附件，那么切记邮件正文要写点什么，不要白纸一张。

好了，其实写这么多，并不是说HR有多屌，而是告诉你，HR一般心里都经常窝火，自己都工作郁闷还要微笑对人。 让HR从一大堆简历里，微笑的把你的简历看完，放进通知面试的文件夹就是第一步胜利。 文/佚名

新文体

哥拿N8狠狠的教训了一个用iPhone4的小白领

N8在中国发售的日子已经有好几天了，哥终于存够钱买到了这款朝思暮想的手机。将手机捧在手心里，哥的眼泪不争气的流下来了。要知道，哥只是个月收入不到1000的洗碗工，为了买N8，哥已经吃了半年的馒头，喝了半年的白开水，睡了半年的天桥才攒够买N8的钱。因为哥在平时的现实生活中被人看不起，忍辱负重那么久，终于熬到了出人头地的时候了。拿回去后为了表现疝气闪光灯的强大功能，哥特意在晚上光线暗的时候把N8举高，然后45度角撅着嘴对着N8大喊一声："幸福~~~"

"咔嚓!"一张1200W像素的照片就这样定格了哥刚刚帅气的动作，而氙气闪光灯的闪光效果更是将哥一脸的麻子给覆盖掉了。大家一定很奇怪哥为什么拍照的时候不叫茄子，因为哥一直觉得茄子黄瓜什么的那是女人喊的，哥作为一个非主流当然不能这么喊。

有一款好的手机要在人多的高级场合才能表现出来，才能更大程度上满足哥的虚荣心。哥选择了从没去过的高档餐厅KFC。大家也许会疑惑哥为什么选择肯德基而不选择麦当劳，因为听说肯德基爷爷的薯条比麦当劳叔叔的薯条要软一些。碰巧哥这个人吃软不吃硬，所以这样的选择或许跟哥的性格有关吧。

一早起来哥就去洗澡，几个月的天桥生活令哥身上的"脂肪"厚达1厘米，望着不断被哥用力搓下来的黑条，哥心里涌起了一丝酸楚。哥没洗头发，因为几个月没洗的头发随便用手抓几下就能成为一个时尚的发型。如果洗了的话，那哥没钱买摩丝，更别谈啫喱水这些奢侈品来固定哥的头发。只能靠这种方式来变化头部造型。望着镜子里吃了伟哥般直立的头发，哥满意的笑了。接下来就是鼻环了，哥用饭店里KIA来的磨刀布将鼻环擦得闪闪发亮。虽然说带鼻环令哥在挖鼻屎的时候颇为吃力，但是为了维持哥"非主流"的造型，这点困难又算得了什么呢？最后便是着装了，哥前晚在二手地摊淘宝淘来一套非主流衣裤，花了哥50大洋，并且是经过一番口舌之争才买到的。开始老板要价80块，但是哥凭着三寸不烂之舌跟他耗，耗得对方实在受不了才当打发叫花子卖给哥的。哥虽然没钱，但有的是时间，地摊老板虽然有钱，但是却没时间来跟哥耗，作为一个洗碗工的优势在砍价方面就体现出来了。哥穿上新衣服，望着镜子里英俊挺拔的身姿心里再次透过一丝酸楚。

一切准备就绪，哥信步来到KFC门口，想到哥即将踏入平日里遥不可及的高档场所，哥竟然开始莫名的紧张起来。有人不是说过吗？KFC的门就是一道分界线，里面的是富人，而门外的就是穷人。哥整理了下情绪对自己说到："KFC，我来了！"用手推开这扇区别穷富人之间的大门。

"先生，您好！请问需要点什么?"穿着制服的女服务员甜美的声音令哥菊花微微一紧，标准的商务礼仪令哥情不自禁的联想到该服务员被哥脱下制服后摆弄到床上后龇牙咧嘴的表情。

"就来碗鸡蛋面加份薯条吧，最近燕窝鱼翅吃多了，有点上火，来点清淡点的吧。"哥说完后用手捏了捏喉咙，借由这个动作告诉对方哥曾经吃大餐被鱼翅卡到过。

"对不起，先生，我们这没有鸡蛋面，薯条就有，具体请看上面。"说完服务员向上一指。

哥随着服务员的指引与之望去，原来产品都在上面招牌上，但是哥看到价格的时候慌了神，随便一样东西都10多块，一个套餐更是好几十。哥下意识的摸了摸防盗内裤里仅剩的5块钱，这可是哥明天买馒头的钱，怎么办？不行！这个时候要沉住气，正当哥陷入进退两难的地步时旁边有个人说到："给我份薯条，中份的。"哥一听，赶紧也学着那人："我也来份。"

"好的。"服务员甜美的回应到，然后转身拿了份薯条递到哥的面前："先生，这是您的薯条，一共5块5，谢谢。"

什么？这个价钱远远出乎哥的意料，此时的哥钱不够，上哪去找5毛钱去。不要慌不要慌！

哥猛的吸了口气，再次告知自己在这种高档场合下要冷静，千万不能让别人识破了哥洗碗工的身份。

哥此时突然看到一个模样猥琐的人躲在一个角落里拿着手机在看毛片。这还得了！这么高雅的餐厅怎么能容许这样不道德的事情出现，就算其他人怕事，那就让哥来伸张正义吧!

哥对服务员小声的说到："薯条的事先放一边，现在有一件更重要的事情等着我去处理，你看着，千万别出声，以免打草惊蛇。"

服务员正在理解哥这句话的意义时，哥已经走到了那人后面，甩手一个巴掌过去。

"啪!"一个清脆的响声响了起来！所有人都停止了手头中的美食自动聚焦到哥的身上，哥终于体会到万众瞩目的感觉了！

"你~~你~~你~~你做什么打我！？"猥琐男在被哥扇了一个耳光后捂着发红的脸质问道。

"为什么！？你还好意思问为什么？"哥不解气又是一个耳光招呼过去！

"你~~你~~你~~你这个野蛮人，等着见我的lawyer吧！"猥琐男开始试图用法律来维护自己。可惜他算错了，所谓光脚的不怕穿鞋的，哥这样一个月收入不到1000的洗碗工又怎么会怕这些文邹邹的东西。要钱没有，要命一条！

哥淡淡一笑，漫不经心的从裤兜里掏出一包烟，帝王般的黄金色外壳包装散发出王者的气息。没错！正是芙蓉王！整个KFC的气氛顿时凝重起来，即便是在KFC这样的高档场所也少有看到芙蓉王这样的香烟，被打的白领更是不知所措，恐惧、嫉妒、自卑、绝望、对自己身世的否定等表情一齐集结在脸上！他此时此刻终于明白，如果真要起诉哥的话，那无非要跟芙蓉王集团作对，那将是不得人心的，并走向灭亡。

哥再拿出火柴优雅的将烟点燃，一股劣质的烟草味刺激着喉咙，因为哥买不起芙蓉王，包装盒是哥守在酒店门口的垃圾桶里捡的，此刻哥手里的烟只有自己清楚，是2块一包的相思鸟。因为距离的关系，只有哥看得到烟屁股上的牌子。

"在这样高档的场合下你竟然用手机看岛国教育片，你难道不知道羞耻为何物吗？"哥厉声质问到。

"这~~这~~这可是我托朋友到国外给我带回来的iPhone4，象征着白领身份。"猥琐男试图逃避哥的话题。

"国外？"听到这里哥的气不打一处来。原来是个装逼的小白领，身为堂堂华夏子孙竟然这么崇洋媚外！还不以为耻反以为荣！哥抬起腿对着小白领的脸上就是一腿，把小白领的金丝眼镜给踢飞。当小白领中了哥的第一下时，哥就想习惯性的用连招追加下去，但是哥忍住了，因为哥刚刚第一脚踢的弧度太大，明显感觉到劣质紧身牛仔裤裆部已经裂开了个小口，再踢的话不仅要出糗连裤子也要报废，这就是哥为了追求完美体型曲线的不便之处。

"区区一个iPhone4也好意思拿出来，看哥的。"哥从防盗内裤里缓缓拿出N8。

"N~~N~~N8！？"小白领大惊失色："这款传说中诺基亚最顶级的机型？"

"哼！算你识货，让你见识下诺基亚的厉害。"哥转头环顾下四周大声喊到："诺基亚的机油们，别隐藏了，都现身吧！"

刹那间周围的人们都一个个的举着自己的手机站了起来……N97，N86，N82，E66，E72，E52，X6，5800，6720等机子纷纷亮相，直叫人看得眼花缭乱。

哥微笑着用手压了下，意示已经够了。正所谓财不可露白，万一被小偷盯上等下挤公车的时候就麻烦了。

"看到没？这就是咱们诺基亚的实力！"哥蹲下身来语重心长的教导着这个小白领："现在，你知道该怎么做了吧。"

"嗯！嗯！嗯！我知道了！我现在就把iPhone4丢掉换诺基亚。"小白领不住的点头犹如捣蒜："敢问哥尊姓大名？"

"算了吧，我在江湖已久，深知不能随便透露自己的姓名这个规矩，你就叫我N8王子吧。"哥立刻站起来猛的压下头然后用力的向上一甩，准备转身离去。

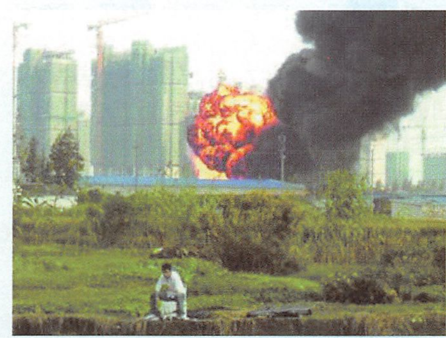
"喂！你的薯条！"服务员看到哥准备离去，急忙喊到，深怕哥就这样离她而去。

听到服务员的叫唤哥顿时虎躯一震，菊花一紧！哥转头轻轻拭去刚刚甩头掉在肩膀上的头屑指着服务员的鼻子优雅的一笑："是你的薯条。"说罢生怕她跟哥要薯条的钱赶紧开溜，在周围群众雷鸣般的掌声中深藏功与名…… 文/佚名

迷立特搜队

每个月都会发现一些惊人或雷人的民间图片，特搜队的目标就是它们！

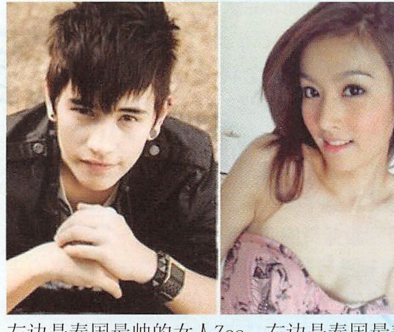
People, People, People



上海出了一个"淡定哥"。身后爆炸，哥淡定垂钓。



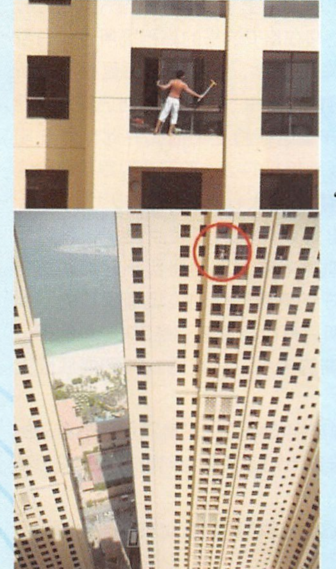
法国大罢工，两个高中生在警察面前倒地热吻。



左边是泰国最帅的女人Zee，右边是泰国最美的男人Poy。



扮成唐僧的青年男子手牵一只黄色木马，出现在北京市中关村海龙电脑城附近捡垃圾，帽子上写着保护环境几个字。他打算将此行动一直进行到春节，以唤起人们的环保意识。

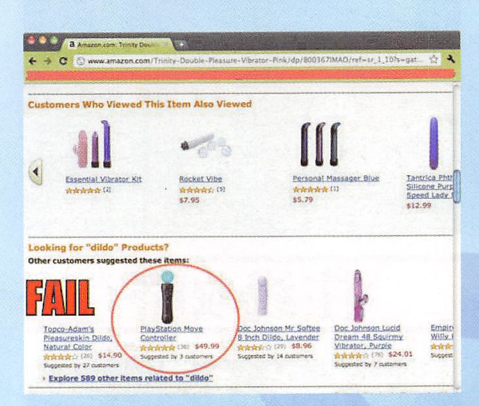


"强悍哥"……

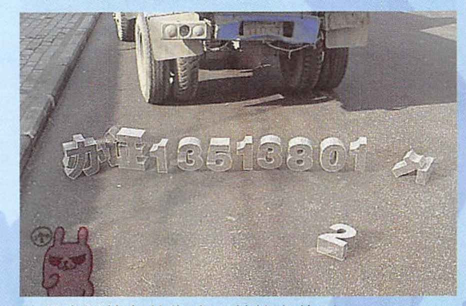
酷玩意儿



噬神者中的大剑“ゴッドイーター神機”，不知道哪里可以买到。

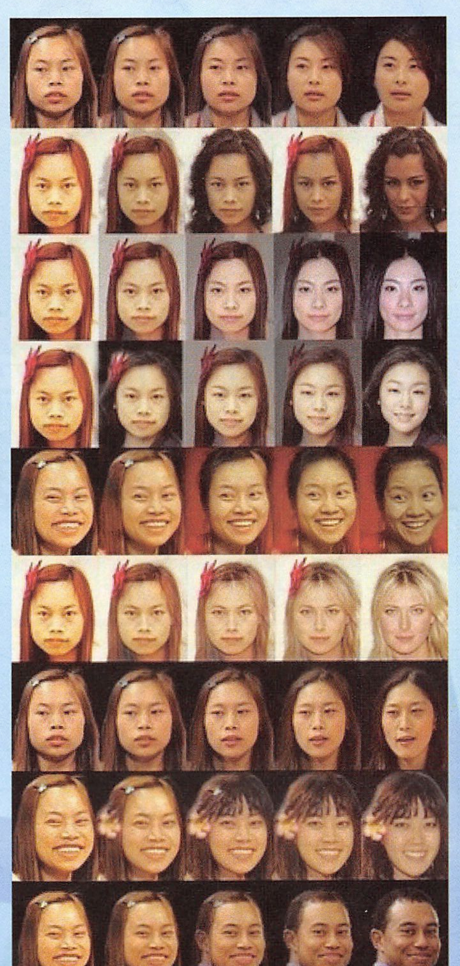


亚马逊上可以买到PS3体感手柄MOVE，但是归类到女性成人用品中……



独具中国特色的街头3D粉笔立体画

有图有真相



凤姐是所有明星的原体



大雄与樱桃小丸子的女儿——大雄丸子

《黑豹 如龙新章》

系统详解+主线攻略

文/Akatsuki

操作介绍

★普通模式

方向键/摇杆	角色的移动/光标的选择
○键	决定/对话翻页
×键	取消/返回
R键+○键	对话快速翻页
START键	打开主菜单
SELECT键	显示地图

★战斗模式

方向键/摇杆	角色的移动
○键	抓住对手
△键	踢踏
□键	拳击
×键	回避
L键+○键	捡起武器
L键	防御
L键+方向键	防守反击
R键	切换对手/自由移动
START键	打开主菜单
SELECT键	显示操作说明

★存档方式

游戏的记录方式为，来到地图上标示有S的电话亭，按确定键进行存档。



主线攻略

第一章 殺しの烙印

右京龙也，一名放弃了高中学业的不良学生，成天就以打架为乐。当他和他的死党天马、雄介走在神室町的天下一大道上时，几乎都没有人敢靠近。他们正在商量着怎样去抢黑市高利贷的钱，而明显天马和雄介不愿意再陪着龙也疯了。当龙也对二人大打出手之后，二人毅然决定不再理会龙也的死活。而龙也也认为，他根本就不需要伙伴。他真正需要的仅仅是“力量”。

游戏进入玩家能操作的时候，龙也会以心理活

喜欢掌机游戏！喜欢掌机迷！
陈阿满，女，21岁，安徽省芜湖市皖南区 北校区3#307



动的方式告诉玩家下一个要去的地方是哪里。由于黑市高利贷就在中华料理店赵乐的楼上，所以只需要前往中华料理店的位置就可以了。

在龙也刚下定决心准备前往中华料理店楼上的黑市高利贷时，没想到会遇见高中的同班同学，虽然龙也根本就不知道班上有这样一个人。此时可以选择要不要帮助他，不过帮或者不帮都会和街上的不良少年干上一架。



在打倒了这个不良少年后，对方誓言要报仇就跑掉了，而龙也的同学象征性的给了龙也一些伤药和冰激凌屋的免费券。为了能去中华料理店，就需要在天下一大道上一直走到底，然后向左拐就是。而眼看就要到达目的地的时候，两个不知死活的家伙冒了出来，显然就是来给刚才那个不良少年报仇的。

来到黑市高利贷的时候，正好遇见高利贷的人在逼人还钱，龙也顺便解决掉门口的小喽喽后，直接就进去了高利贷的事务所。在龙也看来，这里就是中国人开的高利贷，因为是以楼下的中国料理店做幌子，于是龙也也没有多想，直接报上名号——



东城会的工藤（假名），岂料对方正好就是东城会九鬼组的人，这下刚好撞到了枪眼子上。不过就这些肉脚，始终是敌不过龙也的，龙也身上有着一种难以言表的野性。也正是这种野性，使得他竟然失手杀死了对方的头头儿——户田。这下龙也慌了，拿了桌上的钱赶紧跑回了家里。

可是，在家里始终待着也不是办法，对于龙也来说，家里还有姐姐——尽管姐姐的眼里只有钱。于是龙也决定暂时逃离这个地方，然而就在他刚骑上自己的摩托车准备离开的时候，却被身后的人用电击枪给电晕了。



待龙也醒来的时候，站在他面前的正是九鬼组的组长——九鬼隆太郎。这一切仿佛就是已经被安排好了的，九鬼把事务所里的监控录像播放给龙也看，这正好就是龙也失手杀死户田的片段。九鬼以龙也身边朋友以及家人的人身安全威胁龙也，带着龙也去了九鬼组的地下搏击会——“DRAGON HEAT”。九鬼的意思很明确，他就是要龙也作为选手去参战，因为他看中的是龙也的野性，那种对于打架有着与生俱来的野性。



龙也自然不愿意听从于这个九鬼老头儿的安排。在九鬼给龙也时间准备出战的时候，龙也在更衣室打倒了三名九鬼组成员后，从他们身上偷走了钥匙准备逃离神室町。从地下搏击会出来，路上会遇到九鬼组的三名成员，打倒后一路南行，眼看已经快要离开神室町的时候，在神室町的出口早已有了伏兵，龙也没办法只能再逃命。可是就在龙也认为自己已经安全的时候，九鬼组的成员又找到了

自从看了《掌机迷》后，学习成绩提高了，身体也壮了~
相顺文，男，15岁，广东省紫金县，QQ：515991702

他，原来在地下搏击会的时候，龙也从九鬼组成员那里得到的手机上有GPS定位（好高级）。

无奈重新被带回到地下搏击会的龙也，将要面临的是准备出道的空手道新人TOMOKI，当然这样的货色对龙也来说只是小菜一碟。战胜后，九鬼告诉龙也，他能让户田的事一笔勾销，户田的尸体也会永远消失，而条件则是龙也要连胜10回；但是如果一旦龙也失败，那他就会把那盘证据录像带交给警方，同时户田的尸体也会重见天日。



龙也没有办法，只好答应了九鬼的要求。同时龙也还见到了地下搏击会的No.1——日向翔。可能是同为打架高手的缘故，龙也对日向有种莫名的好奇感和不屑。然而医疗室的纱纪和泰山都告诉龙也，以你现在的实力是赢不了日向的。



第二章 最強の証明

从噩梦中惊醒的龙也，一直对于自己失手杀死户田的事挥之不去。而现实就是龙也必须作为九鬼的赚钱机器，在地下搏击会卖命。

九鬼组的成员递给龙也钥匙，这时龙也也就能自由活动了，当然活动的地方只限于神室町。从房间出来的时候，正好碰见泰山，或者说泰山一直在等龙也。虽然龙也不情愿，但是泰山还是教会了龙也拳击的风格。目的，当然是因为泰山一直挂在嘴边的，“你现在还赢不了日向”。



与更衣室外的九鬼组成员对话，选择观看日向的比赛。果然日向不是一般的强悍，只是短短的几秒就将对手完全的压制住，并且以非常华丽的招式解决掉了对手。纱纪看完了比赛和，说出了和泰山一样的话，“你现在还赢不了日向，绝对”。这让龙也相当的生气，当然龙也自己心里确实也没有谱。

另一方面，胜利后的日向在一家居酒屋和一名叫筒井的人、以及另一人喝酒闲聊，看起来好像是有着什么见不得人的勾当。



而这时的龙也，因为看完了日向的比赛一直不能平复心情，在洗手间用冷水狠狠地洗了一把脸。出现在身后的搏击会司仪DJ居然后然无耻的要战胜的龙也请客，于是龙也为了能从这位司仪DJ嘴里得到更多的关于这里的信息，决定前往Jewel赴约。

从地下搏击会出来一直北行就能到达Jewel，而刚到门口龙也就遇到了麻烦（毕竟是名人），对方是神室西高校的不良少年，因为以前和龙也有瓜葛正好遇见来报仇。可是，肉脚始终是肉脚，多几



怨念啊，跑了几家书店，赠品都是kitty，最后还是只能选择kitty的......
张全海，男，16岁，云南省大理市，QQ：476933361



个也还是肉脚，不过肉脚的话倒是引起了龙也的注意。竹中刑警正在到处找龙也，难道是龙也杀死户田的事被知道了？不会，这个一年前送龙也进去少管所的刑警应该只是因为龙也假释出来这么久没有与他联络，而到处寻找龙也吧。现在，Jewel比较重要。

Jewel其实是东城会的夜店，也就是说，这是自家人的地盘。而至于司仪DJ手上的情报，也不过就是为地下搏击会卖命的人无非是两种：一种是要钱不要命的，而另一种就是像龙也一样有把柄在九鬼手上。夜店里，龙也上完厕所出来还正好撞见了日向（毕竟是组织的夜店），两人言语不和立马吵了起来，眼看就要动手打起来的时候，保安来把龙也按住了。这一来，无非就是龙也和日向的宣战成立，在搏击会上的决斗在所难免。

从Jewel出来接到九鬼的电话，九鬼要求龙也立刻去他的事务所。看样子，龙也刚刚和日向的事情已经被九鬼知道了。



事务所在Jewel的南面，在泰平大道往中道大道的路上就能看到。来到事务所，果然在Jewel发生的事情九鬼已经知道了，九鬼也没有什么好脾气，于是定下明天的比赛即是龙也对决日向。这对于龙也来说完全是个不小的打击，说实话因为龙也还没有准备好，这太突然了。可以，以龙也的性格，这样反而更好。

回到地下搏击会的简易宿泊所，休息一夜后迎来与日向的决斗。日向的攻击属于连续型，所以只要防御好，待日向招式完毕再进行反击即可。而对于九鬼来说，他看中的龙也的野性在觉醒的时候，虽然只有1%的可能性或者甚至没有，但是一旦龙也觉醒，那么这个悬殊的赌博倍率能让自己赚翻。九鬼正是看中这一点才让龙也与日向对战的。



战胜日向后，龙也却感觉不到喜悦，反而是日向在倒下之后开心的笑了。为什么？龙也自己搞不清楚，一直以来都是以打架只要取胜就好为目标而打架，他少了能够贯穿自己打架的哲学，也就是精神上的支柱，泰山如是说。想要变强，就必须要有自己的哲学，这是根据自身的经验摸索出来的打架的哲学，这也是龙也一直以来缺少的东西。

第三章 暴力の意味

打败日向后，龙也开始了自己的哲学修行的觉悟，而同时因为打败了日向，龙也找到九鬼想要提高自己的报酬。九鬼承诺在下一次的搏击会后稍微上调一些，同时给龙也介绍了一个兼职——帮忙自己经营的风俗店善后。当然，龙也拒绝了。

站在Jewel的门口，龙也一时也不知道做什么好，反正闲着没事，干脆去便利店做兼职吧。然后只要在地图上标示的三个便利店中选择任意一个进去和店员对话，却被告知已经没有招聘了，而ミレ

同志们，我胡汉三又回来了！（超大误！）我想死你们了！
李驰，男，19岁，辽宁省交通高等专科学校，QQ：547120662

ニアムタワー的店还在招聘，于是龙也决定去这里看看。



没想到龙也真的太出名了，在店门口还有找龙也打架的人。解决掉肉脚后，龙也觉得肚子饿，正好司仪DJ路过，于是两人结伴吃了顿饭。可是神室町太小了，吃饭的时候龙也居然还发现竹中刑警在街上找自己，而龙也刚想撤的时候，司仪DJ却叫龙也帮忙去エイジア看看。没办法，去吧。



在门口看到有人闹事，出手解决掉后便可以成为这里的兼职。这时会出现迷你游戏，利用方向键控制左右方向，配合屏幕上出现的按键提示按下相应的按键即可。完成后会获得打工的钱。



兼职完成后稍微南行一点会出现两个碍眼的街头不良，解决掉肉脚吧。由于战胜后街上配备了大量的警察，所以基本上就只有一条路可以逃跑，顺着小地图上没有蓝色标识的路一路逃走即可。

刚逃离警察的搜捕，龙也竟然遇上了自己学生时代的老师——悠木。悠木告诉龙也竹中刑警一直在找他，而后者正是因为龙也在一年前与其他学校的空手道部成员较量中，将对手打伤而送龙也进少管所的人。而悠木则是去通报警察这一事件的关键人物，也是龙也最不想遇见的人。



待悠木走后，龙也接到了九鬼的电话，说是有东西要给他，于是龙也只好前往中央大道的入口。前来递交东西的人脸车都没有下，递给龙也一张写有名字的纸条，“这就是下次的对手”。纸条上写着M.YUKI。

另一方面，与龙也分开后的悠木老师被街上的两个混混带到了一个僻静的街道里准备进行打劫和勒索，但是没想到反而被悠木狠狠地教训了一顿。



龙也因为要参加比赛，很快的回到了九鬼组事务所，在进入地下搏击会更衣室与纱纪对话后，比赛开始。而对手的M.YUKI正是龙也的老师——悠木老师。

由于悠木老师使用的是古武术，所以连续出招很容易被擒拿住，所以小心进攻的连续性比较重要。胜利后，悠木和龙也达成一致，因为龙也慢慢开始明白悠木在作为老师的时候，对于自己出手打骂的忍耐的真正意义，正如纱纪所说，“如果只是对于比自己弱的出手，或者比自己强的退让，这只



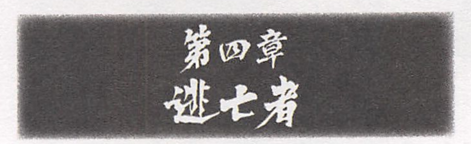
我爱牧场物语，我爱口袋妖怪！
潘兴邦，男，18岁，天津市宝坻区，QQ：523789784

是野兽”。

另一方面，与日向的情人由理香一起来观看的鹫尾，正是警视厅的一课课长。鹫尾勇，原本是竹中刑警的下属，年纪轻轻却坐上了课长的位置，然



而他和竹中刑警一样，对于15年前的放火案仍未死心。15年前究竟发生了什么？



在Jewel听到竹中刑警也来过的消息后，龙也决定立马回去。可是刚一出夜店门口，就接到纱纪的电话，说是要陪她买外卖。没办法，纱纪很快就挂了电话，不由龙也多说一个“不”字，于是只好前往ドン・キホーテ找纱纪。

纱纪跟平时不太一样，在商店里买完东西，还约龙也一起吃东西，最后还说会一直支持龙也（果然少女心啊）。可是，就在纱纪走后，龙也却被竹中刑警盯上了。为了逃避竹中刑警以及街道上警察的追捕，龙也一路北逃，终于在一处上了出租车。可是他万万也想不到，这辆出租车的司机竟是一年前龙也打伤的空手道部的成员的父亲。那名空手道的成员藤本恒夫因为颈椎受伤已经不能再站起来，而作为其父亲的藤本信道在这偶然的机会竟提出要和龙也在地下搏击会决斗。真是冤家路窄。



龙也被藤本信道在一个拐弯的地方用汽车甩尾给甩了出来，没想到这里正好聚集了神室西高校的不良少年，看来是难免的一场恶战。当战胜后，对方正要说出知道那个被真正打伤歪了脖子的人的时候，警察来了。于是为了逃避警察的追捕，龙也只能一路往西。当安全后，龙也决定先回家一趟。

来到自家门外的时候发现竹中刑警已经在这里了，自家已经不安全，而此时龙也更在意西高校的安田所说的那个歪了脖子的人的事情。此时需要在以下地点收集安田的信息。

七福大道的两名女子高中生。

天下一大道的松屋前和男子战斗。

ピンク大道背后的九州1番星前的两个男人。

剧场前广场的俱乐部世嘉的男人。



希望口袋妖怪黑白的攻略尽早放出！
周昱杰，男，15岁，江苏省常州市，QQ：574807287



中央大道的UFO抓抓的男人（这里需要玩迷你游戏，成功抓起来一个玩偶即可）。

最后前往第3公园。可是到达这里的时候，安田已经是重伤了。没办法，帮安田叫来救护车，没想到竟然会遇上当初那个藤本恒夫的学弟，对方报警了，这样一来龙也就只能开始逃命。



逃到一家咖啡屋前时，龙也正好发现竹中刑警和天马在一起，难道天马要出卖龙也？可是现在没有时间去管这些事，比赛已经快要开始了，于是只能速速回更衣室做准备。意料之中，今晚的对手正是藤本恒夫的父亲——藤本信道。

胜利后警方打来电话，说是捉到了一年前真正打伤藤本恒夫脖子的人，而此人正是恒夫的学弟。这样一来，龙也的心结也就解开了，然而给龙也却套上了另一个心结——家人。从小就失去了家人的龙也，并没有太多美好的回忆，现在他能想到的只有他的姐姐，唯一的亲人。

前往姐姐冴子所在的店，在チャンピオン街。姐姐还在上班，但是说会给龙也做晚饭，于是龙也也就高高兴兴的回家了。可是在家门口等着龙也的却是当时龙也抢劫的黑市高利贷事务所里的中国人，不过此人肯定也不是龙也的对手。

中国人李战败后跑回到了中华料理店，龙也尾随而来却发现户田居然站在二楼。难道户田还没有死？不过龙也不知道自己身后竹中刑警也一直跟着，当龙也想要从竹中刑警那里逃掉的时候不慎弄伤了右脚，不过幸好天马及时出现，否则还不知道会怎样呢。

第五章 疑惑の代償

天马救出龙也过后，表示出关心龙也的近况，在龙也看来天马是要把自己出卖给警察。与天马分开后，龙也为了治疗脚伤而来到地下搏击会的医疗室。但是医疗室锁上了，于是龙也只能到更衣室看看，正好撞见出浴的纱纪（笑）。

待纱纪包扎完成后，龙也想要去找九鬼确认清



PS3破解了，不知道新版Xbox 360什么时候破解！
李劲开，男，25岁，北京市海淀区，QQ：1357723143

楚自己见到的户田是怎么一回事。这时纱纪会拜托龙也给便利店带去自己的小包，没办法，美少女的要求只好答应。

前往便利店递交纱纪的小包，然后前往九鬼组事务所找到九鬼。九鬼只说那是龙也的幻觉，“杀了人就希望对方还活着，减少自己的罪恶感，所以产生了幻觉”。同时九鬼还给龙也安排了下一个对手——真壁隼人。他一再提醒龙也，还有6个人，再打赢6个龙也就自由了。

然而龙也不这样想，若是户田还活着，那他就自由了。为了确认户田是不是真的还活着，龙也决定再去一次中华料理店赵乐。但是，中华料理店已经关门了，而这时找上门的是同为东城会的二冈组组长。一阵恶战后得知，真壁隼人居然是二冈组的



人。然而，这些都比不上户田的消息重要。为了得到户田的消息，需要在以下地方打听。

泰平大道的中华料理店旁的女孩。

剧场广场背后的流浪汉（需要给他一个“幕の内弁当”）。

剧场前大道的流浪汉。

七福大道西边的儿童公园附近的女子高中生。

七福大道西边的儿童公园的流浪汉。

七福大道西边的儿童公园附近的女子高中生。

七福大道西边的儿童公园的流浪汉（选择“時代のアダバナ売ってるか？”）。、

流浪汉会带着龙也来到一位情报屋的面前，可



是情报屋没有告诉龙也关于户田的消息，而是在龙也的一再恳求下说出了地下搏击会的运转模式。简单的说，地下搏击会即是东城会赚钱的机器，也是东城会各组之间争夺东城会执掌权力和金钱的机器。例如，若是九鬼组的选手取得连胜，那么就会有大量的钱源源不断地流入九鬼组，而其他组不肯能一直这样忍气吞声，于是会想尽办法阻止连胜，于是也就出现了不肯能的十连胜。那么，二冈组的真壁和九鬼组的龙也的对决，也就是二冈组和九鬼组的正面交锋。

可是对于现在的龙也来说，没有其他更好的办法，只能应战。由于比赛时间快开始了，所以只能火速回到地下搏击会。此时来到地下搏击会的门口时，发现天马也在，而与天马说话的正是二冈组的人。为了搞清楚这是怎么一回事，龙也只好尾随天马，原来天马是把龙也脚受伤的事情告诉给了二冈组。

随后纱纪来电话说比赛的准备已经不能用更衣室了，所以改在了医疗室，这时只需要前往医疗室即可。

战胜真壁虎龙也才发现，天马的确告诉了二冈组龙也脚受伤了，但是龙也受伤的是右脚，天马告诉二冈组的是左脚。比赛结束后，龙也在在第三公



园找到了天马和二冈组的人。救下天马后，龙也只能说出“对不起”三个字。

在探望天马后，与天马同行在路上居然还会撞见竹中刑警，两人决定在咖啡屋アルプス汇合后，龙也又开始了逃亡之旅。

在咖啡屋和天马闲聊起最近发生的事情，以及自己为什么见到警察就逃跑等等，其间电视新闻上播报出在深山里找到一具男性尸体，而根据手机等遗留品已经确认死者是户田直辉。龙也简直不敢相

上佳娱乐月刊，值得收藏啊。
周海鹰，男，33岁，上海市愚园路246弄20号90室

信自己的眼睛和耳朵，因为九鬼答应在龙也十连胜之前，户田的尸体不会曝光。为了确认事情的详细情况，龙也决定到附近的便利店买份报纸来看看。但是看完报纸后，仍旧还是不明白，与其这样，还不如直接去找九鬼。



来到九鬼组事务所，九鬼一直肯定是龙也杀了户田，并且就算真的是户田那时候还活着，而后才死掉的，龙也也没有证据来证明这一切。反而是，当初那个片段的录像带，成为了龙也杀死户田的最有力证据。没办法，为了收集九鬼组的内部消息，需要去以下几个地方。

中道大道プロント前的男人。

中道大道往泰平大道T字路的男人。

泰平大道ミレニアムタワー前的流浪汉。

随后前往七福大道西边的儿童公园即可。龙也直接问情报屋是谁杀了户田，当然情报屋不会轻易给出答案。不过，情报屋给了龙也一条线索——一名叫千秋的自称是女大学生的美少女。想要知道九鬼组的内部消息，就一定要找到她才行，问题是上哪儿去找她。ピンク大道？好主意。



ピンク大道的黑、绿、紫连衣裙的美少女。

ピンク大道的招揽客人的人。

ピンク大道的SHINE招揽客人的人。

ピンク大道的スイートラウジ的黑衣服的人。

没想到千秋在スイートラウジ上班。从千秋那里得到的情报，由于一个月前东城会觉得一个极秘密的地下赌庄被警察查获后，东城会各组开始怀疑有内鬼，而户田就是被怀疑的其中一人。与此同时，户田和九鬼的关系也相当恶劣，因为户田不甘心只是为九鬼卖命。基本上可以看出九鬼要杀死户田的动机了，但是另龙也不解的是，竹中刑警也在追查有关户田的情报。



另一方面，二冈组为了阻止九鬼组的连胜，开始拉拢筒井——这位支持日向翔的有财力者。而同时日向也已经康复，看来龙也将面临一场新的恶战。

从夜店里出来，龙也接到电话说是九鬼在地下搏击会的宿泊所等他。既然是这样，那么还是赶紧回去吧。

原来，九鬼得到消息，今晚的对手真的是日向。而九鬼急着找龙也，也是因为想让龙也去看一看日向的改变——以前是一个以取悦观众而格斗打架的人，但是现在已经变成了只追求胜利的人。



与九鬼分开后，龙也迅速回到更衣室，他知道日向已经在搏击场的另一头等他了。而战胜日向也是理所当然，但是日向战败后所发生的事是龙也怎么也想不到的。千秋和日向是兄妹；有人对千秋说龙也提议让日向以事故死的模样死在搏击会上；又



我爱PSP，我爱实况，我爱卡卡。
张鹏，男，18岁，新疆乌鲁木齐，QQ：403821083

有人给了日向一封信，说必须要在搏击会上打倒龙也才能保证妹妹的安全；而九鬼在电话里与另一人通话，想以十连胜来换取什么，不过在他挂了电话后却被不知道什么人偷袭，生死未卜。这一切究竟是为了什么？

第七章 15年前の事件

二冈组的组长前来告诉龙也关于九鬼遭袭击的事情。由于九鬼受袭击重伤，地下搏击会的经营权落到了二冈组手上，而二冈组的组长也诺许了九鬼和龙也之间的约定——十连胜后就还给龙也自由身。但是，二冈所挑选的对手，就如下一次龙也的对手张孝明那样，个个都想要龙也的命。不过比起这些，让龙也更在意的是什么人会袭击九鬼。



当龙也从更衣室出来，九鬼组的成员拿着九鬼遭袭击现场遗留的证据——龙也的手镯，一口咬定袭击九鬼的就是龙也。没办法，只能用拳头教训一下这些肉脚了。

现在看来，九鬼组的人已经完全相信凶手就是龙也，这样一来只能找到真正的犯人才能解决问题了。为了获得更多的情报，需要找到竹中刑警。

天下一大道背后九鬼组事务所附近的情侣。

千两大道卡拉ok馆前的年轻人。

昭和大道ドン・キホーテ前的年轻人。

天下一大道スロット店前的女人。

昭和大道ポッポ前的两个不良少年。

随后前往ミレニアムタワー，在这里遇见了天马，同时也找到了竹中刑警。为了不打草惊蛇，两人决定尾随竹中刑警，却发现竹中刑警和龙也的下一个对手张孝明认识，并且同为一个人祭拜。

比起从竹中刑警那里得到情报，更好的方法就是从张孝明口中得到。于是待竹中刑警走后，两人找到张孝明，从其口中得知“事件”，但是具体的



张孝明说要等到龙也打倒他后才会说，而他坚信自己是绝对不会输的。

为了收集更多关于张孝明的情报，龙也开始在神室町内进行搜索。

泰平大道的チャンピオン街的老人。

ピンク大道SHINE附近的女人。

泰平大道东面的男人。

ピンク大道背后的奇怪中国人。

随后前往桃源乡。在这里会与桃源乡的人打上一架，然后前往姐姐工作的スカーレット，从姐姐口中了解到张孝明祭拜的地方，在15年前发生了一次大火灾。当从姐姐那里出来，却遇上了孤狼会的成员，原来他们为了自己的老大张孝明能获得胜利，决定先来对龙也下手。而张孝明这么想得到胜利，仅仅是因为二冈组的组长知道是谁杀死了他的妈妈，当然条件是必须打败龙也。



事情已经明了了，接下来就是前往地下搏击会，睡上一觉后进行和张孝明的决斗。与张孝明的决斗虽然艰难，但是胜利的肯定会是龙也，而决斗后张孝明也告诉了龙也关于15年前的放火事件的详细内容。

当时那一片区需要重建，这一切都是东城会的赚钱计划之一，而张孝明的妈妈工作的“紫禁城”的老板誓死抵抗，最后却被放火烧死了。而竹中刑警当时正好是放火案的调查员，那时候他还在搜查一课，而竹中刑警一直以来最为关注就是户田。如今户田死了，竹中刑警的调查将会怎样呢？

虽然最近家长查NDS查的严，但我依然把口袋黑给通关了，嘻嘻~
鲁浩楠，男，13岁，山东省济南市

第八章
10連勝の密約

从天马那里得到手机后，龙也与竹中刑警取得了联系，然后竹中刑警取得的情报和龙也知道的差不多，也就是说还需要更多的情报才行。

天下一大道ポッポ附近的男人。

泰平大道东面警察附近的女人。

公园前大道的西公园前的两个男人。

这时纱纪打来电话，前往纱纪所在的ドン・キホーテ。之后前往ジェラテリア买冰激凌，同时会有强制战斗。胜利后前往地下搏击会，在医疗室与纱纪对话后学会柔术，当从地下搏击会出来的时候，张孝明打来电话说是在チャンピオン街能打听到15年前事件的一些眉目。



前往チャンピオン街会发生强制战斗，战胜后在街道内收集情报。

与チャンピオン街的妈妈桑对话。

与老铺バー的掌柜对话。

与チャンピオン街的常客对话。

随后前往荣乐帝，在与荣乐帝前的永乐帝店主对话后，前往吉田バッティングセンター，在这里张孝明和龙也知道了不少关于"紫禁城"的往事。当时被害的人除了"紫禁城"店主夫妇、张孝明的妈妈，还有一位做兼职的女人。而这女人的丈夫在自己女人死后竟然加入了黑社会！？



九鬼这时给龙也打来了电话，说是有事情要告诉龙也，叫龙也去中华料理店赵乐。从话中得知，中华料理店还有隐藏的房间。

九鬼对龙也说出了真相，在这个隐藏的房间里。当时龙也并没有杀死户田，虽然户田看起来好像已经死了，在那个时候。而九鬼有了一个更为疯狂的想法，就是以此为要挟，让龙也加入地下搏击会。原来，早在很久之前，东城会内部就传出有内鬼，而九鬼组凭借地下搏击会不断壮大，于是找来了其他组的嫉恨，甚至是散播谣言说是九鬼组出卖了东城会的其他组。于是，东城会上层命令九鬼要负责找出内鬼。

好在九鬼有一个警察的朋友——鹫尾勇。但是九鬼也知道，虽然鹫尾是搜查一课的精英，可是此人喜欢女人、喜欢赌博、更喜欢格斗打架。于是当九鬼向其问及内鬼是谁的时候，鹫尾说"只要有能十连胜的人出现，我就告诉你"。

显然，杀掉户田以及袭击九鬼的很可能就是那个内鬼；就算不是，那个内鬼也掌握了事情的关键。龙也将九鬼的尸体留在了隐藏房间里，而出来的时候却被一群人偷袭，看来内鬼开始对龙也也有所行动了——他们的目标是户田平时癖好在重要场合下进行录音的SD卡。然而，这张SD卡的所在就连龙也也很想知道。正在僵持的时候，好在张孝明带着孤狼会杀到，两人对于内鬼的身份不谋而合——因为怨恨想要搞垮东城会的那个已死兼职女人的丈夫。



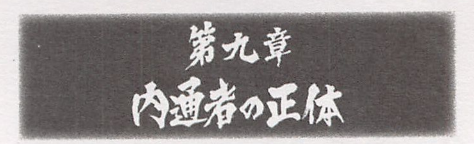
赶回地下搏击会后，选择"今日の出来事を考える"，龙也一直想着九鬼死前关于户田的SD卡的遗言，但是自己始终是没有办法处理这件事，于是只能拜托给了竹中刑警。

由于还有比赛，龙也前往更衣室开始准备于荒卷毅的决斗。而荒卷本人则是鹫尾的后辈，这也正是鹫尾为了防止十连胜而布下的一步棋子。也就是说，鹫尾从根本上并不想出现十连胜，他根本就没有打算要说出内鬼的名字。

喜欢怪物猎人的朋友加我QQ。
李顺鹏，男，16岁，云南省大理市，QQ：1306652067



战斗胜利后，龙也接到张孝明的电话，原来他已经知道了那个已死兼职女人的丈夫的名字——乃木泰——这个曾经九连胜的男人。



原本在更衣室放松肌肉的龙也被二冈组组长骚扰了一下，同时被告知下一次的交战对手是原世界中量级冠军嶋铁司。待二冈组的人走后，竹中刑警打来电话要龙也去剧场前的俱乐部世嘉找他。



原来竹中刑警的调查受到了上层的阻力，同时上面已经决定把15年前的放火犯归结为户田，而龙也就是杀死户田的凶手，最终龙也被警察抓获等等来告知世人。两人的谈话中说起户田的SD卡，其他所有户田相关的地方都已经搜查完毕，除了中华料理店赵乐。

前往中华料理店的龙也在户田的相册里找到了一张妓女的照片，这样一来要找这个妓女的话，就



只能借助由理香的力量了。

前往Jewel后与传黑衣的人对话，随后从由理香的口中得知这样的美女一般都在高级店里。例如，ミレニアムタワー。而这里等待着龙也的却是二冈组的人，于是龙也被强行带回到了地下搏击会。



另一方面，张孝明找到了龙也的姐姐，好像有什么不得了的事情要发生了。

回到地下搏击会的龙也，很快就开始了与嶋铁司的决斗。（这场战斗中不能攻击嶋铁司的头，否则将会被秒杀）胜利后嶋铁司说起自己以前唯一战败的对手——乃木泰，而当他看到雨宫泰山时，他确定这个男人就是乃木泰。而对于龙也来说，这个男人就意味着是内鬼，也就是他杀死了户田。可是，乃木给龙也的答案却是，在下一次的搏击会上若是能打赢他，才会把真相告诉龙也。

另一方面，鹫尾和本部长争论逮捕龙也的事情，在鹫尾看来，时效快到的15年前的放火案才是最为重要的案件。所以，不管本部长怎么要求，鹫尾都要找出真正的犯人。然而，鹫尾想不到，在自己和本部长分开后，对方竟然会叫人来“处理”他。

回到更衣室的龙也见纱纪不在，于是开始试着找她。最终在ジェラテリア店里找到了纱纪，纱纪问起龙也怎么看待和泰山之间的决斗，选择任意一个选项都无所谓。

随后回到地下搏击会，与纱纪对话后开始与泰山的决斗。

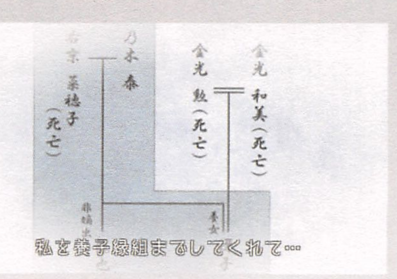
第十章
真実の行方

与泰山的胜利终于以龙也的胜利告终。

当龙也逼问泰山的时候，冴子冲了出来。原来泰山是龙也的生父，而冴子与龙也并没有血缘关系，她是“紫禁城”店主的女儿。

泰山讲述其15年前的事情，以及自己为了报仇

爱新迷，也爱彦……
叶舟，男，16岁，QQ：790431167



而加入东城会、同时由于一个人力量太小而做了警察在东城会的内鬼等等，可是在他讲述这一切的时候，二冈组组长已经全部都听到了。

另一方面，竹中刑警已经找到了户田的情人的住所，而与竹中刑警通完电话的鹫尾则在路上被本部长鹤见的人刺伤。



龙也与父亲泰山共同解决掉二冈组的成员后，竹中刑警这边也已经搞定了。原来户田出事前将一瓶红酒送给了自己的情人杏奈做生日礼物，而这瓶酒就放在ミレニアムタワー的俱乐部里。

在俱乐部的电梯里，泰山说起户田死亡的细节。原来户田是因为脑侧部骨骼凹陷致死，这样一来就是用脚趾头横踢打进去的，这和以前挑战泰山的一个人——“马萨”所使用的招式非常像。另一方面，保护讶子的张孝明在小巷里发现了被打伤的竹中刑警。

就在众人找到SD卡得知放火案的犯人是户田、而幕后策划是筒井后，龙也试着给竹中刑警打电话。但是这时拿着竹中刑警电话的筒井出现在了众人的面前——筒井即是过去的“马萨”。



在一番抢夺后，明显优势在龙也这一方，但是泰山不想让自己孩子脏了手，于是决定自己处决掉筒井。然而，龙也这时提出了公平决斗，希望以堂堂正正的方式来结束一切的恩怨。

在与筒井的跟班新城零司战斗胜利后，筒井不愿意交出SD卡，与此同时竹中刑警带一个小分队的警察来到这里。而因为龙也有两部手机，所以龙也自己搞错了SD卡，气急败坏的筒井袭击了纱纪想抢得SD卡销毁证据，同时新城零司也站了起来。就在龙也飞身去救纱纪的时候，新城一记横踢过来，泰山替自己的儿子当下了这一击。由于这一击正中太阳穴，所以没过多久泰山就去世了。



事后，当龙也和竹中刑警走在路上推演案情的，说起录音里还有一个人的共犯——这人也许就是害死鹫尾的人。但是，最主要的是龙也已经自由了，这是竹中刑警最希望看到的。

ENDING



支线任务

本作中支线任务种类繁多，不过大多是在某个地点与某人或者某些人干上一架，然后获得经验值和金钱等等，并且游戏中地图上会显示支线任务的发生地点，所以不做详细介绍。想要完成支线任务的玩家，需要注意的是在每一章开始可以自由活动、以及在接近比赛前最后可以自由活动的时候，打开大地图确认地图上的“？”标识，这样就能确定本章中的支线任务的完成状况了。

上次第一次寄回函就上了边角栏，真不错。
午夜的乱舞者，男，15岁，上海市虹口区，QQ：862451516

此外，从第二章开始，一个老头会告诉龙也帮忙找齐101猫猫。这时大地图上标有猫猫的地方就是本章中可以捉猫猫的地点（不排除没有列入地图的部分），但是不管有没有在地图上标明的猫猫，当你在路过时都会听到清脆的猫叫声，而捕捉猫猫的过程是要在同地点听到猫猫的第二次叫声后就能捉到了。玩家需要注意的是，每捉到10只猫猫就要回去找老头儿交换东西。

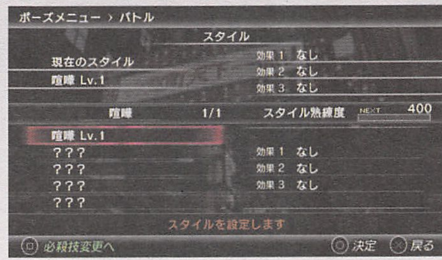


当然，支线任务不仅仅只是以上提到的部分。想要到达100%的完成率，还需要去夜店把妹、去各个餐厅吃各种不同的东西等等，可以说当玩家充分的在神室町"旅游"了一圈的时候，完成率才会有可能达到100%。

战斗风格系统

游戏中龙也有机会穴道不同的战斗风格（スタイル），这就类似于RPG游戏中的职业系统，各种不同的战斗风格有着各种不一样的能力追加，并且战斗风格也有经验值存在并使得战斗风格能升级（最高5级）。每一个等级的战斗风格所追加的能力是不一样的，基本上是强化一种能力的同时削弱另一种能力，这就看玩家如何取舍了。此外，在战斗风格升级后，还会出现发展型战斗风格，即是两个以上的战斗风格满足一定等级条件后而诞生的新的战斗风格。以下将介绍各种战斗风格的取得方法。





战斗风格	获得方法
喧嘩	初期拥有
ボクシング	第2章剧情事件强制学会
古武術	第4章以后，完成支线任务"悠木との再会"
空手	第5章以后，完成支线任务"藤本の礼"
プロレス	第7章以后，完成支线任务"日向との決着"
柔術	第8章剧情事件强制学会
ルチャ	喧嘩LV3 + プロレスLV3
ムエタイ	喧嘩LV3 + ボクシングLV3
格闘武術	ムエタイLV3 + 空手LV3
総合格闘技	喧嘩LV3 + 柔術LV3
八極拳	柔術LV3 + 古武術LV3
武器マニア	喧嘩LV3 + プロレスLV3
中国拳法	空手LV3 + 古武術LV3
剛腕の極み	ボクシングLV5 + ムエタイLV3 + 格闘武術LV3
神脚の極み	空手LV5 + 中国拳法LV3 + 格闘武術LV3
柔剛の極み	柔術LV5 + 八極拳LV3 + 総合格闘技LV3
覚醒の極み	総合格闘技LV3 + 喧嘩LV5 + 武器マニアLV3
不屈の極み	プロレスLV5 + ルチャLV3 + 武器マニアLV3
乱舞の極み	八極拳LV3 + 古武術LV5 + 中国拳法LV3
極めし者	剛腕の極みLV2 + 神脚の極みLV2 + 柔剛の極みLV2 + 覚醒の極みLV2 + 不屈の極みLV2 + 乱舞の極みLV2



各种战斗风格都有相应的必杀技，然而必杀技并不是靠升级学会的，而是要花钱。（真现实）还记得要龙也帮忙捉猫猫的老头儿么，他原本还有个道场，所以只需要在他那里花钱就能学到相应战斗风格的必杀技。（PS：捉到的猫猫越多，所花费的金钱的折扣就会越大）

哥看的是掌机迷，不是寂寞。
周围，男，18岁，杭州市西湖区

陪酒女郎相关

相信众多玩家喜欢如龙，也是有部分喜欢该系列真实夜店感受的缘故，而在夜店里和陪酒女郎聊天，对于她们的喜恶了解得一清二楚的话，不必懂日文也能达成各个角色的最高好感度。在一周目里一共有6位陪酒女郎可以指名，而通关后才会追加由理香小姐。（—w—）以下列出各位陪酒女郎最为喜欢的内容（提升好感度的选项），请各位玩家在进行夜店攻略时参照。



夜店Jewel	
キリエ	シークゥサージュース/チキンバスケット/フランクフルト/ノニジュース/ミックスナッツ/ジャスミン茶 神室町のイメージは？/好きな食べ物は？/休みの日って何してる？/お前から、うつされるならいいな。/オフィス…制服…いいな。/やりすぎだろ。/周りが見えなくなってたんだろうな。/気持ちわるいな。/言われてみれば、不思議だな。/そこ、バイトしたことあるぜ。/ホントに疲れそうだ。/俺にも買ってくれって頼んでくれ。/約束を破るのはマズいだろ。/服が汚れるかもしれねぇな。/カワイイとこあるな。/虫の話は、やめてくれ。/俺は風呂でゆっくり。/俺って、どんなイメージ？/直るだろ。/宝くじ１等当たったらどうする？/初対面の時、俺の事どう思った？/お金は、ほかの人に任せれば？/付き合うなら、どんな人？
優	ウーロン茶/ミックスナッツ/グレープフルーツジュース/新鮮フルーツ盛り 生まれ変わるなら？/じゃあ俺が初めてだな/フェロモン出しすぎ/確かにおいしいだろうけど/イメージと全然違うな/今欲しいものは？/ヤバイんじゃないか？/俺は早く大人になりたかった/ヤバイっつーか危ない/優なら大丈夫/本当にそうなっちまう？/様子を見るべき。/臭うな……/命より大切なものは？/俺が彼氏になって～/まあ落ち着けって/確かにおいしいだろうけど/仕事と恋愛どっち取る？/一日男になれるなら？/友達多い？/なんで俺に連絡しない？/やばいんじゃないか？/俺が彼氏になってやろうか/じゃあ俺も見習うか/俺の第一印象は？/今日はもう飲むな/羡ましいな……/さすが優は大人だな/ホントにそうなっちまう？/そんなの男じゃねぇ/どうだろうな/本当にそうなっちまうか
沙耶	ノニジュース/チョコレート盛り/ 生まれ変わったら？/いつか飼えるといいな。/えらいな！/なんで合格できねえんだ？/豚肉/ドライブ行くならどこ？/ケータイ小説の感想文/またチャンスあるって。/シブイからな。　（接右栏）

（接左栏）	
沙耶	/生まれ変わるなら男か女か？/俺は早く飲むのが好き。/いつでも会ってやんよ。/食事制限しろよ。/性格がかわいい。/いいよな～。/俺という男がいながら…。/俺の第一印象は？/どんな親孝行したい？/サプライズ好き？/そんな恋愛あこがれる/何フェチ？/エライちゃん！
由理香	オレンジジュース/グレープフルーツジュース/シークヮーサージュース/白桃ジュース/ミックスナッツ/野菜スティック/新鮮フルーツ盛り また指名してやるよ/いや……俺と一緒だな/似たようなもんだな/じゃあ、買ってやるよ/俺がボクシング教えてやるよ/演歌/風邪引かなそうだよな/弱気になってんじゃねえよ/わかったよ/その性格嫌いじゃないぜ/嫌な客とかいないのか？/お前が一番に決まってるだろ/見損なった/まぁ、少しはな/俺に聞くことじゃねえだろ/どんな子供だった？/あぁ、教えてくれ



夜店SHINE	
ジョウ	ピザ/コーラ/フランクフルト/白桃ジュース/オレンジジュース/チキンバスケット/ジャスミン茶/チョコレート盛り もう呼んでんじゃん/猫っぽいよな？/タマゴだけ食ってれば？/気にしないで良いって/ジョウみたいな女がタイプだよ/プレゼントされるなら？/神室町は好きか？/俺が送り迎えしてやろうか？/俺のことどう思ってる？/この仕事は好きか？/裸で走り回ったのか？/気にすることないって/結婚願望ってある？/また伸ばせばいいじゃん/俺といっしょに運動しようぜ/さみしい時もあるよ/少しな……/今から一緒に鍋に行こう/コンプレックスはある？/頑張ってる証拠だろ/父親といちゃいちゃかよ/やめとけ、そんなわけないだろ/浮世絵のTシャツ/魚介類
あや	白桃ジュース/プレミアムチーズ/野菜スティック 休みの日は何してる/俺もロックは好き/一度会ってみたいな/色白が好きかな/好きな食べ物は？/ビビってんじゃねぇよ/何してる時に癒される？/今度CD貸してくれよ/耳がかわいいから？/脱いだらブヨブヨだよ/俺がブッとばしてきてやる/ライブハウス/頭下げて戻れ/変な奴もいるから気をつけろ/人それぞれだからいいんじゃねぇか？/お前なら一人で大丈夫
美佳	野菜スティック/新鮮フルーツ盛り/グレープフルーツジュース/チキンバスケット/シークヮーサージュース 年上/生まれ変わるなら？/シブイの見てんな/自分探し？/どんな夢見たんだ?/オムライス/難しいんじゃねえか？/結婚願望/俺の方が詳しいって/別に俺は何もしてねぇぜ？/男と女の友情は成立する？/ちょっとわかるな/本当に信用出来るのか？/クロスワード/喧嘩なんかできねぇ/神室町をなめすぎ/ちょっとだけな/今彼氏候補いんのか？/ゴキブリで業者呼んだのか/本当に大丈夫か？/また会えるだろ

挣钱方式

游戏中的夜店基本上都是高消费，按照龙也一开始地下搏击会的工资（一次胜利5万日元），去两次夜店就变穷光蛋了。所以，游戏很贴心的设置了打工的地方（其实也很悲剧，每次打工5000日元左右，想去夜店挥霍至少要打工四次以上）。

以下是打工的场所。



夜店名称	打工内容
ジュラテリア	在光标进入黄色或者蓝色区域的时候按下○键来堆积冰激凌，冰激凌最多可以连续堆积8个，当数量增加时，光标的移动速度加快，并且成功的区域会变窄。 制作10人份，或者4次失败后打工结束。
ショーパブエイジア	用方向键移动到兴奋的顾客前，根据顾客头上的提示输入指令。连续成功后等级会提升，同时报酬和顾客的指令难度上升。当顾客的兴奋度（左上）达到MAX即为失败。 成功让顾客坐下60次，或者MAX失败后打工结束。
スマイルバーガー	在流动的商品中抓住客人要的那一个。由于顾客需要的商品会发光，所以只需要移动到那里，按下○键取得即可。连续成功后等级上升，同时报酬和商品流动速度提升。 成功取得顾客需要的商品15次，或者10次错过取得商品的机会后打工结束。
九州一番星	在光标进入蓝色或者黄色的区域时按下○键即可。需要注意的是，越是接近蓝色区域的中心，报酬越高。同时，1次的水流中有3次按下○键的机会，若是3次都在蓝色区域内，那么就会进入奖励模式。在奖励模式中连按○键，根据连按的比例报酬还会增加。当成功后，报酬和速度都会上升，同时成功区域变窄。 成功21次，或者9次失败后打工结束。



加勒比女郎

日本加勒比电影公司的女优，共6名，每名女优有6张拼图。第2章后，每章在神室町找到夏木6兄弟的一人就能收集一枚拼图，收集的拼图可以在家或者宿泊所查看，十分养眼。



花清 まゆこ	第2章剧情/天下一大道/中道大道/第三公园/ピンク大道/公园前大道
三樹 レイカ	中道大道/中道大道/七福大道/泰平大道/剧场前大道/七福大道
瀬戸 ひかる	チャンピオン街/泰平大道/ピンク大道/中道大道/中道大道/中道大道
沢口 けいこ	ピンク大道/中道大道/ピンク大道/ミレニアムタワー前/ピンク大道/ミレニアムタワー东大道
魚住 愛	中道大道/泰平大道/剧场前广场/泰平大道/剧场前广场/七福大道
柴原 麻衣	千两大道/ピンク大道/泰平大道/泰平大道/剧场前广场/泰平大道

二周目

1，游戏通关后保存记录，重新读取记录进入游戏后会出现如下两个选项：

•PREMIUM NEWGAME：继承通关记录的状态下从最初开始游戏。

•PREMIUM ADVENTURE：继承通关记录的全部要素在神室町自由游戏。

2，追加EXTRA模式：

•所有剧情观看可能。

•エイジア跳舞观看可能。

•强制LV1连续战斗可能。

3，夜店Jewel里由理香指名可能。

4，神室町最强排位战追加。

5，オプション里剧情跳过功能追加。



《口袋妖怪 黑/白》
二周目6大要素讲解

当大家还沉浸在一周目结束后N的话语以及神兽的倏忽消失的背影中时，二周目已经悄悄开始了。本文分成六个部分为大家讲解二周目要素，希望能给正在苦恼二周目的玩家指点迷津。

文/口袋吧 雪乃眞冬

一、贤者的去处

二周目里，我们需要找除了一周目打倒的贤者外的六位贤者，他们散布在六个不同的地方，找到他们后可以得到六个技能机器。此时国际刑警会及时赶到并带走他们。

第一个贤者位于18号道路西边尽头，找到他后可以得到TM32影子分身（かげぶんしん）

第二个贤者位于梦之空地（夢の跡地），二周目以后可以走东边的楼梯到达新的区域，一直走便可找到他，之后可以得到TM75剑舞（つるぎの



まい）

第三个贤者位于古代之城（古代の城），二周目以后会多出新的路，在里面遇上等离子团团员，将他打败后继续往前走，就能找到他，找到后得到TM04冥想（めいそう）



第四个贤者位于冷冻集装箱（冷凍コンテナ），来到最深处即可找到他，之后得到TM01利爪打磨（つめとぎ）



第五个贤者位于电气石洞穴（電気石の洞穴），找到他后需要打败两名等离子团团员，之后得到TM69岩石切割（ロックカット）

第六个贤者位于14号道路，记得带上习得冲



浪和攀瀑布的精灵，找到他后可以得到TM08体格强化（ビルドアップ）



二、对战事件

二周目是培养喜爱精灵的时期，练级是必不可少的。二周目里NPC全体加强，除了只可打一次的路边NPC跟熟悉的四大天王外还有一些比较重要的练级去处。

★1.雷纹市（ライモンシティ）体育馆

位于雷纹市最上方和最左边的两座体育馆内有许多NPC可以对战，等级均在60以上，

包括单打和双打。打赢后可能会从NPC手中获得道具，可获得的道具有PP回复、大珍珠、汽水、完全恢复伤药、复活草、哞哞牛奶、金珠、PP最大、PP上升、神奇糖果、超力怪兽球、喷雾剂。

★2.飞云市（ヒウンシティ）客轮

二周目后去城市最下方可乘坐客轮，上面有NPC，每天都可以与之对战，等级均在60以上。客轮航行的时间跟季节有关，具体时间为：

季节	时间段
春天	17:00~19:59
夏天	19:00~20:59
秋天	17:00~19:59
冬天	16:00~18:59

在限定的时间内打败4名NPC的话下船后可以获得道具，可获得道具有森林羊羹、飞云仙贝，神奇糖果，果汁，曲奇。

★3.青梅竹马之战

二周目后仍然可以和两位青梅竹马进行对战。

贝鲁（女）：去往博士研究所后与她对话，得知精灵大量出现的消息后就可以与之对战了，对战的时间为每周六、周日。

切林（男）：去5号道路发生剧情后可去冠军之路出口处与他对战，每天一次。

★4.新奥地区冠军希罗娜之战

去往涟漪镇（サザナミタウン）后，找到PC中心左边的小屋，可以与新奥地区冠军希罗娜进行战斗，每天一次，限定为春季。

三、特殊精灵的捕获与交换

除了野外捕获精灵外，特殊的捕获方式也是必不可少的，这里专门介绍一些特殊精灵的获得方法。

★1.拥有超感知觉（テレパシー）特性的NO.518梦夏娜（ムシャーナ）

二周目后前往梦之空地（夢の跡地），可以发现地下楼梯，下去打败NPC后可看见一片草丛，里面有LV50的梦夏娜等待你捕获。星期五限定。

★2.栖息于一树地区的神兽们

部分神兽是可以在一周目内捕捉的，但或许有不少玩家都忽略了这点，在此说明。

No.638 科巴鲁奥（コバルオン）

在拿到冲浪之后就可以去捕捉它了。来到电气石洞穴（電気石の洞穴）的入口处下方（图A），可以看见能冲浪的地方，使用冲浪后到达最右边的洞穴（图B），随后前往最深处的引导之间（導の間）即可捕捉（图C）。


图A


图B


图C

No.639 特拉齐奥（テラキオン）

必须先捉到NO.638之后才能捕获它。如果你已经进入二周目，可以从冠军之路的出口处返回，走到两边都有楼梯的岔路口时往左行（图D），到达最深处的训练之室（試練の室）即可捕捉（图E，图F）。


图D


图E



图F

No.640 比利吉奥（ビリジオン）

必须先捉到NO.638之后才能捕获它。去往风车森林（ヤグルマの森）后往右走，可以看到一个缺口（图G），进入后发现之前进去时挡路的人已经不在了。顺着路进入森林深处的思索平原（思索の原）即可捕捉（图H）。


图G



No.641 风神（トルネロス）

No.642 雷神（ボルトロス）

在打败龙道馆向上走经过通道时可以从工作人员口中得知7号路正下着暴风雨，飞速赶往7号道路后在小木屋前会发生剧情，白版会看见雷神，黑版则看见风神。等到它消失后暴风雨就停了，这时我们不必全地图一一寻找，只需要去城市与道路之间的通道里查看滚动屏幕上的消息，得知哪里会下暴风雨就可以了。得知消息后前往该道路，进行一次野生战斗，就会发现暴风雨来临，接着再在草丛里转悠就可能遇到了。

No.645 土神（ランドロス）

身上必须携带NO.641和NO.642才能捕获它。二周目后前往14号道路，准备好会冲浪和攀瀑布的精灵，到达冲浪的地方往左走，一路来到丰收神社（ほうじょうの社）。进入后一直往上前进，发生剧情后对着小屋对话（图I，图J），即可进入战斗，开始捕捉。





No.646 冰龙（キュレム）

前往笼目镇（カゴメタウン）后往右走到达13号道路，然后往下，再往左可以看见楼梯，下去以后往右走来到海边，这时冲浪往上走即可到达巨人洞穴（ジャイアントホール）。走到一片湖前会听到吼叫声（图K），随即刮起了暴风雪，之后一路向前来到洞穴中可以捕获。



★3.NO.636火炎虫（メラルバ）的蛋

得到冲浪后可以去1号道路的水边冲浪向左走，来到17号道路后继续往左，穿过水流到达18号道路。上岸以后往上走就可以发现一座小屋，里面的人会送你NO.636的蛋，记得队伍中保留一个空位。

★4.交换

很早就开始有的设定，本作中也没有什么变革，通过交换我们可以拿到版本限定的精灵（只限于单机无法捕获、唯一获得或者不是很容易捕获的精灵的交换）。

NO.546棉花球（モンメン）←→ NO.548郁香种（チュリネ）

因为白版得不到棉花球，黑版得不到郁香种，所以游戏中存在这样给力的交换条件。来到七宝市（シッポウシティ）后找到一家外有楼梯的民房，进入后与一个女的对话即可交换。

NO.525托尔岩（ガントル）→ NO.588电飞鼠（エモンガ）

来到7号道路后可以找到一家有养郁香种的小屋，跟大叔对话即可用自己的托尔岩交换得到大叔的电飞鼠。

NO.132百变怪 → NO.479电鬼

来到15号道路后找到一辆车，与里面的女研究员对话，即可用自己的百变怪交换得到女研究员的电鬼。

NO.573奇拉奇诺（チラチイノ）→ NO.446刚比兽

来到涟漪镇（サザナミタウン）后，找到豪宅右边的第一个小屋，进入里面找橙色衣服男人对话，即可用自己的奇拉奇诺交换得到男人的刚比兽（夏季限定）。



四、特殊捕获方式

○草丛抖动

经过草丛时很可能会看到草丛猛烈抖动，就像珍珠钻石时代使用捕虫器后的样子，那草丛里很可能隐藏着稀有的精灵。需要注意，发现草丛抖动后一定要开着喷雾剂进去，一旦中途遇上野战，草丛就会恢复原状。只要在草丛附近来回跑动，很短时间内就会刷到抖动的草丛。下面是通过这种特殊方式可以捕捉到的精灵（有些精灵并非一定通过抖动才可捕捉）。

编号	名称	捕获地点
012	巴大蝴	12号道路（白版）
015	大针蜂	12号道路（黑版）
036	皮可西	ジャイアントホール
038	九尾	ほうじょうの社
040	胖可丁	14号道路
078	烈焰马	12号道路
115	袋龙	15号道路
127	大甲	12号道路
166	安瓢虫	夢の跡地
168	毒蜘蛛	夢の跡地
169	叉字蝙蝠	13号道路，ジャイアントホール
192	向日花怪	12号道路
207	天蝎	11、15号道路
213	壶壶	14号道路
214	赫拉克罗斯	12号道路
225	信使鸟	ジャイアントホール
248	巨甲	15号道路
334	七夕青鸟	14号道路
335	杀手兔	11号道路，ビレッジブリッジ
336	饭匙蛇	11号道路，ビレッジブリッジ
357	热带龙	14号道路
359	灾兽	13号道路，ジャイアントホール
376	巨金怪	ジャイアントホール
416	女皇蜂	12号道路
421	樱桃花	12号道路
429	梦魔	ほうじょうの社（白版）
430	暗鸦王	ほうじょうの社（黑版）
465	古蔓藤	13号道路，ジャイアントホール
472	滑翔钳蝎	11、15号道路
473	猛犸	ジャイアントホール
508	长须犬	10号道路，P2，冷凍コンテナ
511	柳叶猴	ヤグルマの森，迷いの森，夢の跡地
513	高温猴	ヤグルマの森，迷いの森，夢の跡地
515	冷水猴	ヤグルマの森，迷いの森，夢の跡地
521	冷酷雉	6、7、12号道路，迷いの森，リュウラセンの塔
531	塔布奈	全地域
538	投掷郎	10、15、18号道路，ヤグルマの森（黑版需要，白版不需）
539	打击郎	10、15、18号道路，ヤグルマの森（白版需要，黑版不需）
542	护子虫	6号道路，迷いの森
547	淘气棉	ヤグルマの森，迷いの森，ほうじょうの社（黑版）
549	淑女花	ヤグルマの森，迷いの森，ほうじょうの社（白版）

编号	名称	捕获地点
573	奇拉奇诺	5、9、16号道路，冷凍コンテナ
576	哥特小姐	9号道路（黑版）
579	人工细胞	9号道路（白版）
587	电飞鼠	很多道路

○洞穴沙土

在经过洞穴的时候有时候会看见尘土飞扬的情景，这时我们快速走上去就有可能会遇到稀有的精灵。同时，我们也可以借助这种方式得到增加威力的各系宝石跟各种进化石头。刷到尘土后开喷雾剂也是十分必要的。下面是通过这种特殊方式可以捕捉到的精灵。

编号	名称	捕获地点
529	钻地鼹鼠	地下水脈の穴，電気石の洞穴，ネジ山，フキヨセの洞穴
530	钢钻鼹鼠	修行の岩屋，ジャイアントホール，チャンピオンロード

○水面气泡

在水面上我们能看到偶尔有气泡出现，赶上去的话也可以遇到稀有的精灵，喷雾剂同样是必备的。下面是通过这种特殊方式可以捕捉到的精灵（有些精灵只是可以捕捉，并非一定通过气泡才可捕捉）。

编号	名称	捕获地点
055	哥达鸭	11、14号道路，ビレッジブリッジ
062	快泳蛙	ヤグルマの森，修行の岩屋，チャンピオンロード，ジャイアントホール
079	呆呆兽	ほうじょうの社（冲浪）
080	呆河马	ほうじょうの社（冲浪）
087	白海狮	ジャイアントホール（冲浪）
098	大钳蟹	4、12号道路，ホドモエシティ（钓鱼）
099	巨钳蟹	4、12号道路，ホドモエシティ（钓鱼）
118	角金鱼	3、11、14号道路，サンヨウジム，ヤグルマの森，迷いの森，ほうじょうの社（钓鱼）
119	金鱼王	3、11、14号道路，サンヨウジム，ヤグルマの森，迷いの森，ほうじょうの社（钓鱼）
120	海星星	13号道路（冲浪）
121	宝石海星	13号道路（冲浪）
131	乘龙	ビレッジブリッジ（冲浪）
149	快龙	リュウラセンの塔（钓鱼）
170	灯笼鱼	18号道路，ホドモエシティ（钓鱼）
171	电灯怪	18号道路，ホドモエシティ（钓鱼）
186	牛蛙君	6号道路（钓鱼）
199	河马王	ほうじょうの社（冲浪）
222	太阳珊瑚	13号道路，サザナミタウン（冲浪）
226	巨翅飞鱼	サザナミタウン（全季节冲浪），サザナミ湾（春夏秋冲浪）
230	海马龙	17、18号道路，P2（钓鱼）
319	巨牙鲨	ビレッジブリッジ（钓鱼）
320	肥波鲸	サザナミタウン，サザナミ湾（冲浪）
321	吼鲸王	サザナミ湾（冲浪）
340	地震鲶鱼	セッカシティ，8号道路，セッカの湿原（钓鱼）
349	笨笨鱼	1号道路（钓鱼）
350	美纳斯	1号道路（钓鱼）
366	珍珠贝	4号道路（钓鱼）
367	巨嘴鳗	4号道路（钓鱼）（黑版）
368	樱花鳗	4号道路（钓鱼）（白版）
369	古空棘鱼	4号道路（钓鱼）
370	爱心鱼	4、13号道路，ホドモエシティ，サザナミタウン，サザナミ湾（钓鱼）
418	叉尾鼬	11、14号道路（冲浪）
419	大水鼬	11、14号道路（冲浪）
457	蝶翅鱼	17、18号道路，P2（钓鱼）
458	小球飞鱼	サザナミタウン（全季节冲浪），サザナミ湾（春夏秋冲浪）
537	颤鸣蟾蜍	セッカシティ，8号道路，セッカの湿原
550	巴斯鱼	很多道路
594	翻车鱼	4、17、18号道路，ホドモエシティ，P2（冲浪）
618	泥浆鱼	セッカシティ，8号道路，セッカの湿原

○洞穴沙土

在经过洞穴的时候有时候会看见尘土飞扬的情景，这时我们快速走上去就有可能会遇到稀有的精灵。同时，我们也可以借助这种方式得到增加威力的各系宝石跟各种进化石头。刷到尘土后开喷雾剂也是十分必要的。下面是通过这种特殊方式可以捕捉到的精灵。

编号	名称	捕获地点
580	小水鸭	ホドモエの跳ね橋
581	白湾鹅	ワンダーブリッジ

○大量出现

二周目后，当你经过城市与道路之间的通道时，可以在滚动屏幕上捕捉到“XX道路大量出现精灵”的信息，这时你就可以前往那条道路捕捉它们了。每天一次，消息随机。

编号	名称	捕获地点
046	派拉斯	11号道路（白版）
056	猴怪	15号道路
083	大葱鸭	1号道路
084	嘟嘟	12号道路
102	蛋蛋	18号道路
161	尾立	7号道路
193	洋洋玛	14号道路
204	松果球	16号道路
228	恶魔犬	9号道路（黑版）
235	图图犬	5号道路
236	巴尔郎	10号道路
261	土狼犬	9号道路（白版）
285	蘑蘑菇	11号道路（黑版）
311	正电兔	6号道路（黑版）
312	负电兔	6号道路（白版）
313	电萤虫	3号道路（黑版）
314	甜甜萤	3号道路（白版）
353	怨影娃娃	13号道路
360	果然宝宝	2号道路
449	土河马	4号道路

五、全精灵捕捉

玩口袋妖怪游戏，终究还是要享受收集图鉴、捕获精灵的乐趣。下面的表格将列出649只精灵的捕捉地点，上文已经提到的精灵便不再重复叙述。除此之外，表格中仍然没有出现的精灵只能通过靠进化形态生蛋或者与前作通讯或官方活动才可取得。

编号	名称	捕获地点
011	铁甲蛹	12号道路（白版）
014	铁壳昆	12号道路（黑版）
016	波波	ホワイトフォレスト（白版）（只有NPCじゅくがえりのシュウサク存在于白版时才可遇到）
020	拉达	夢の跡地
022	大嘴雀	15号道路
028	穿山王	古代の城
029	尼多兰	ホワイトフォレスト（白版）（只有NPCけんきゅういんのサトル存在于白版时才可遇到）
032	尼多郎	ホワイトフォレスト（白版）（只有NPCベテラントレーナーのケン存在于白版时才可遇到）
035	皮皮	ジャイアントホール
037	六尾	ほうじょうの社
039	胖丁	14号道路
042	大嘴蝙蝠	13号道路，ジャイアントホール
043	走路草	ホワイトフォレスト（白版）（只有NPCおじょうさまのシオリ存在于白版时才可遇到）
049	末入蛾	夢の跡地
060	蚊香蝌蚪	6号道路，ヤグルマの森，修行の岩屋，ジャイアントホール，チャンピオンロード
061	蚊香蛙	6号道路，ヤグルマの森，修行の岩屋，ジャイアントホール，チャンピオンロード
063	凯西	ホワイトフォレスト（白版）（只有NPCビジネスマンのヒロノリ存在于白版时才可遇到）
066	碗力	ホワイトフォレスト（白版）（只有NPCからておうのタクマ存在于白版时才可遇到）
069	喇叭芽	ホワイトフォレスト（白版）（只有NPC OLのユミコ存在于白版时才可遇到）
075	隆隆石	修行の岩屋
081	小磁怪	ホワイトフォレスト（白版）（只有NPCけんきゅういんのカズホ存在于白版时才可遇到）
090	大舌贝	13号道路，サザナミタウン，サザナミ湾（钓鱼）
091	铁甲贝	13号道路，サザナミタウン，サザナミ湾（钓鱼）
092	鬼斯	ホワイトフォレスト（白版）（只有NPCスキンヘッズのタクロウ存在于白版时才可遇到）
095	大岩蛇	古代の城
105	嘎啦嘎啦	15号道路
111	铁甲犀牛	ホワイトフォレスト（白版）（只有NPCじゅくがえりのトシノブ存在于白版时才可遇到）
114	蔓藤怪	13号道路，ジャイアントホール
116	墨海马	17、18号道路（钓鱼）
117	海刺龙	17、18号道路（钓鱼）
124	迷唇姐	ジャイアントホール
129	鲤鱼王	ライモンシティ右边大桥500元买到
132	百变怪	ジャイアントホール
137	3D龙	ホワイトフォレスト（白版）（只有NPCバックパッカーのヒロアキ存在于白版时才可遇到）
138	菊石兽	ネジ山处找一个NPC可随机获得
140	化石盔	ネジ山处找一个NPC可随机获得
142	化石翼龙	ネジ山处找一个NPC可随机获得
147	迷你龙	リュウラセンの塔（钓鱼）
148	哈克龙	リュウラセンの塔（钓鱼）
164	猫头夜鹰	ほうじょうの社
175	波克比	ホワイトフォレスト（白版）（只有NPCミニスカートのミキ存在于白版时才可遇到）
179	咩利羊	ホワイトフォレスト（白版）（只有NPCおぼっちゃまのヒトシ存在于白版时才可遇到）
187	毽子草	ホワイトフォレスト（白版）（只有NPC OLのサトコ存在于白版时才可遇到）
191	向日种子	12号道路
198	黑暗鸦	ほうじょうの社（黑版）
200	梦妖	ほうじょうの社（白版）
206	土龙	12号道路
211	千针鱼	17、18号道路（钓鱼）
215	狃拉	ジャイアントホール
221	长毛猪	ジャイアントホール
223	铁炮鱼	サザナミタウン，サザナミ湾（钓鱼）
224	章鱼桶	サザナミタウン，サザナミ湾（钓鱼）
234	惊角鹿	ほうじょうの社
239	电击怪	ホワイトフォレスト（白版）（只有NPCたんぱんこぞうのマサオ存在于白版时才可遇到）
240	小鸭嘴龙	ホワイトフォレスト（白版）（只有NPCエリートトレーナーのジュンイチ存在于白版时才可遇到）
247	沙基拉	15号道路
265	刺尾虫	ホワイトフォレスト（白版）（只有NPCじゅくがえりのヒロコ存在于白版时才可遇到）
270	莲叶童子	ホワイトフォレスト（白版）（只有NPCポケモンレンジャーのソウスケ存在于白版时才可遇到）
273	橡实果	ホワイトフォレスト（白版）（只有NPCほいくしのミホ存在于白版时才可遇到）
277	大王燕	13号道路，ジャイアントホール
278	长翅鸥	13号道路，サザナミタウン，サザナミ湾
279	大嘴鸥	13号道路，サザナミタウン，サザナミ湾
280	拉鲁拉斯	ホワイトフォレスト（白版）（只有NPCエリートトレーナーのレナ存在于白版时才可遇到）
283	雨翅蛛	ホワイトフォレスト（白版）
287	懒人翁	ホワイトフォレスト（白版）（只有NPCバトルガールのカレン存在于白版时才可遇到）
293	噪音兔	ホワイトフォレスト（白版）（只有NPCベテラントレーナーのローザ存在于白版时才可遇到）
298	路莉莉	ホワイトフォレスト（白版）（只有NPCバックパッカーのヒロミ存在于白版时才可遇到）
302	宝石鬼	修行の岩屋
303	钢嘴钳	修行の岩屋
304	可可多拉	ホワイトフォレスト（白版）（只有NPCやまおとこのガクト存在于白版时才可遇到）
318	利牙鱼	ビレッジブリッジ（钓鱼）
328	大鄂蚁	ホワイトフォレスト（白版）（只有NPCポケモンレンジャーのエリザ存在于白版时才可遇到）
337	月石	13号道路，ジャイアントホール
338	太阳岩	13号道路，ジャイアントホール
339	泥泥鳅	セッカシティ，8号道路，セッカの湿原
341	龙虾小兵	ホワイトフォレスト（白版）
344	念力土偶	古代の城
345	触手百合	ネジ山处找一个NPC可随机获得
347	太古羽虫	ネジ山处找一个NPC可随机获得

358	风铃铃	ほうじょうの社
363	海豹球	サザナミ湾（冬季冲浪）
364	海魔狮	サザナミ湾（冬季冲浪）
365	帝牙海象	サザナミ湾（冬季冲浪）
371	宝贝龙	ホワイトフォレスト（白版）（只有NPCマダムのグレース存在于白版时才可遇到）
375	金属怪	ジャイアントホール
396	胖胖翁	ホワイトフォレスト（白版）（只有NPCバックパッカーのカルロス存在于白版时才可遇到）
400	大河狸	ビレッジブリッジ
402	乐师蟋蟀	夢の跡地
403	小电狮	ホワイトフォレスト（白版）（只有NPCビジネスマンのトモタカ存在于白版时才可遇到）
406	玫瑰苞	ホワイトフォレスト（白版）（只有NPCジェントルマンのツネカズ存在于白版时才可遇到）
408	头盖龙	ネジ山处找一个NPC可随机获得
410	盾甲龙	ネジ山处找一个NPC可随机获得
415	三合一蜂巢	12号道路
426	幽灵气球	13、14号道路，ジャイアントホール
440	粉红蛋	ほうじょうの社（白版）（只有NPCバックパッカーのエミ存在于白版时才可遇到）
447	路利欧	修行の岩屋
456	双尾鱼	17、18号道路，P2（钓鱼）
479	电鬼	15号道路用百变怪交换
494	胜利兔	WIFI配信自由船票，在飞云市坐船来到一个小岛捕获
495	叶藤蛇	BW御三家之一
498	暖暖猪	BW御三家之一
501	海獭丸	BW御三家之一
504	看守鼠	1、2、3号道路，夢の跡地
505	监察鼠	1、7、15、18号道路，夢の跡地，P2
506	约克犬	1、2、3号道路
507	毛面犬	1、10号道路，P2，冷凍コンテナ
509	蒙骗猫	2、3号道路，夢の跡地
510	棘爪豹猫	夢の跡地，5、9、16号道路
517	梦娜	夢の跡地
518	梦夏娜	夢の跡地
519	灰豆鸽	3号道路，ヤグルマの森
520	灰鸽	6、7、12号道路，ヤグルマの森，迷いの森，リュウラセンの塔
522	电斑马	3号道路
523	雷管斑马	7号道路
524	滚球丸	地下水脈の穴
525	托尔岩	電気石の洞穴，ネジ山，フキヨセの洞穴，修行の岩屋，ジャイアントホール，チャンピオンロード
527	圆滚蝠	地下水脈の穴，ネジ山，フキヨセの洞穴，修行の岩屋，チャンピオンロード
532	土木郎	ヤグルマの森，冷凍コンテナ
533	钢骨斗士	ネジ山
535	音波蝌蚪	ヤグルマの森
536	蟾蜍怪	セッカシティ，8号道路，セッカの湿原
540	包叶蚕	ヤグルマの森
541	包叶茧	6号道路，ヤグルマの森，迷いの森
543	骨节蜈蚣	ヤグルマの森，迷いの森
544	车轮茧	ヤグルマの森
546	棉花球	ヤグルマの森，シッポウシティNPC交换
548	郁香种	ヤグルマの森，シッポウシティNPC交换
551	黑目鳄	4号道路，リゾートデザート，古代の城
552	恶霸鳄	古代の城
554	达摩卡	4号道路，リゾートデザート
556	空竹蟹爪莲	リゾートデザート
557	岩居蟹	リゾートデザート，18号道路
558	岩宫蟹	18号道路
559	狡猾蜥	1、4、18号道路，リゾートデザート
561	信仰鸟	リゾートデザート
562	假面死灵	古代の城
563	死灵棺	古代の城
564	远古龟	古代の城NPC给的化石复活（第一个）
566	始祖鸟	古代の城NPC给的化石复活（第二个）
568	绿破袋	5、16号道路
569	粉尘筒	9号道路
572	灰绒鼠	5、9、16号道路，冷凍コンテナ
574	哥特宝宝	5、16号道路（黑版）
575	哥特女孩	9号道路（黑版）
577	组合细胞	5、16号道路（白版）
578	增殖细胞	9号道路（白版）
582	香草小雪	冷凍コンテナ，6号道路（冬），リュウラセンの塔（冬）
583	香草雪糕	リュウラセンの塔（冬）
585	四季鹿	6、7号道路，リュウラセンの塔
586	芽吹鹿	リュウラセンの塔
588	步甲虫	6、11号道路
590	惊吓菇	6、7、10号道路
591	球桶菇	10、11号道路
592	鬼海蜇	4、17、18号道路，ホドモエシティ，P2
593	幽灵海蜇	4、17、18号道路，ホドモエシティ，P2
595	小电蛛	電気石の洞穴
597	铁球种	電気石の洞穴
599	双子齿轮	電気石の洞穴
602	电沙丁	電気石の洞穴
605	利古雷	タワーオブヘブン
606	奥贝姆	14号道路
607	昏烛火	タワーオブヘブン
610	獠牙龙	フキヨセの洞窟
611	鄂斧龙	チャンピオンロード
613	鼻涕熊	ネジ山，7号道路（冬），リュウラセンの塔（冬）
614	冰须熊	リュウラセンの塔（冬）
615	冰结球	ネジ山
616	卷嘴蜗牛	セッカシティ，8号道路，セッカの湿原
619	功夫居士	14号道路，リュウラセンの塔，チャンピオンロード
620	极速居士	14号道路
621	赤鲨龙	リュウラセンの塔
622	石魔灵	リュウラセンの塔
624	刀刃步兵	9、11号道路
625	碎裂骑士	11号道路
626	爆炸水牛	10号道路
627	雏雕	10、11号道路，チャンピオンロード（白版）
628	战鹰	11号道路，ビレッジブリッジ（白版）
629	幼秃鹫	10、11号道路，チャンピオンロード（黑版）
630	王后秃鹫	11号道路，ビレッジブリッジ（黑版）
631	贪吃食蚁兽	チャンピオンロード
632	钢铁蚁	チャンピオンロード
633	独头龙	チャンピオンロード
636	火炎虫	18号道路NPC得到蛋
637	焚羽蛾	二周目古代の城深处

附：地名中文参考

夢の跡地	梦之空地
冷凍コンテナ	冷冻集装箱
ヤグルマの森	风车森林
迷いの森	迷失之森
リュウラセンの塔	龙旋之塔
地下水脈の穴	地下水脉洞穴
電気石の洞穴	电气石洞穴
ネジ山	螺旋山
フキヨセの洞穴	吹积洞穴
修行の岩屋	修行石洞
ジャイアントホール	巨人洞穴
チャンピオンロード	冠军之路
セッカの湿原	赤化湿原野
ほうじょうの社	丰收神社
リゾートデザート	沙漠度假村
古代の城	古代之城
ホドモエの跳ね橋	煅烧吊桥
ワンダーブリッジ	奇迹桥梁
タワーオブヘブン	天国之塔
ホワイトフォレスト	白色森林
サザナミ湾	笼目海湾

个人所整理的资料当然并不是全部，如果能帮助到苦恼的玩家，让玩家能继续深入黑白这部作品的话，那我的目的也就达到了。希望大家努力培养自己喜爱的精灵，好好享受黑白二周目之旅。



五、重要的一些小事

1、ホドモエシティ左边的大屋子里，只要给女人看她要求会的技能的精灵，就可以得到心灵鳞片。

2、セッカシティ左边的口袋俱乐部里，跟某位女的对话可以查看亲密度。

3、フキヨセシティPC中心里右边男子可以查看觉醒之力的属性，PC中心右边的屋子里可以回忆技能和忘记技能。

4、9号道路的百货商店有卖9800的努力值增加药。

5、ビレッジブリッジ大桥下方男子面前的垃圾桶内可以拿到剩饭。

6、サザナミタウン左边的豪宅里可以跟格斗家对话，把王冠、金银货等高价卖出。

7、13号道路门口的墨镜男，每天可以给你一种道具。

8、守卫饭（2倍金钱道具）要去ヒウンシティ找三名舞者对战，对战完毕后到去往4号道路的路上可以看到他们三个人集合在一起，对话即可得到；学习装置则去ヒウンシティPC中心左边的一座黄色房子里坐电梯打NPC，打败后获得。

9、HP努力值推荐地点：セッカシティ，8号道路，セッカの湿原（蟾蜍怪、泥浆鱼均+2）

物攻努力值推荐地点：リュウラセンの塔（赤鲨龙+2，功夫居士、石魔灵均+1），4号道路（黑目鳄、达摩卡、狡猾蜥均+1，附近有房子可以恢复状态），7号道路（监察鼠、灰鸽均+2，一般练物攻都会附带练速度，雷管斑马速度+2，附近有房子可以恢复状态）

防御努力值推荐地点：電気石の洞穴（铁球种、双子齿轮均+1）

特攻努力值推荐地点：タワーオブヘブン（昏烛火、利古雷均+1）

特防努力值推荐地点：17、18号道路（鬼海蜇+1，幽灵海蜇+2）

速度努力值推荐地点：全水面找巴斯鱼（巴斯鱼+2）

《核石之王》

系统+流程详细攻略

文/Akatsuki

在年底狩猎动作游戏《怪物猎人P3》上市之前的两个月，SQUARE•ENIX发售了这一款类《怪物猎人》的游戏。游戏的内容相当的丰满，为玩家准备数十个集会任务，同时还支持最多4人联机挑战怪物，可谓游戏性相当的足。村子内的武器屋也可以根据玩家收集的素材进行武器和防具的锻造或者强化等等，装备收集癖的玩家们也有福了。游戏的剧情以收集7颗核石（アルカナ）为主线，也就是说收集齐了7颗核石也就具备了“王”的条件，玩家需要做的就是打倒游戏的BOSS怪物，取得核石（当然这些BOSS也不是那么简单就能被玩家KO的，笑）。

人物创建

进入游戏后，玩家需要做的第一步就是创建自己的分身（アバター），可以为自己的分身去一个名字，当然也可以用游戏中给出的名字。此外，之前已经玩过体验版的玩家可以继承体验版中的存档而跳过创建角色这一环节。

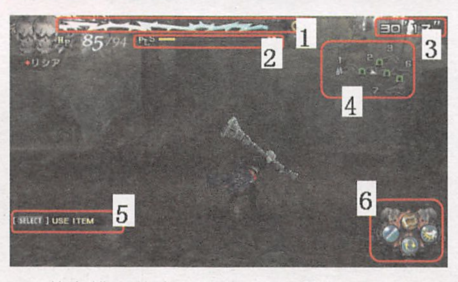




在人物创建的页面中，从上而下依次是姓名、性别、脸部特征、肤色、发型、发色和声音。在这一部分创建完成后，其中的脸部特征、发型和发色是可以在游戏中再进行更改的。

人物创建结束后，将会进入武器类型的选择界面。这时一共有五种武器供玩家选择：片手剑、片手棍、两手剑、两手斧和铳枪。在选择武器的界面中，按下SELECT键可以试玩一下选定的武器，这样玩家可以更直观的选择自己心仪的武器类型。虽然每种武器的特性都不一样，不过玩家只需要按自己的喜好选定一种武器进行序章的内容，序章结束后就可以在集会所选择是否更换为其他的武器类型。

游戏画面介绍



体力槽。游戏画面中最上方的长条即是玩家分身的体力。在长条下方的数字则是通过数字表现的玩家分身的体力值。随着玩家的等级不断提升，数字表现的体力值的分母会不断增大，但是长条本身的长度是不会有所改变的。（1）

耐力槽。被称为PLS的即是玩家耐力槽。在加速冲刺或者防御、回避翻滚等动作进行时，PLS条会从左边增加出黄色的长条。当黄色长条越接近右边的时候，说明耐力消耗越多，到达右边顶点的时候长条变红，同时长条不再增加。这时不会出现硬直状态，而是与耐力槽消耗有关的一切行动都变得不可能。（2）

任务计时。显示游戏任务的时间，时间结束而任务还未完成时，宣告任务失败。（3）

地图。当前任务的地图。需要注意的是，地图根据任务的不同，即便是相同的版面，有些地方也是去不了的。（4）

战斗区域。由于游戏在与敌人进入战斗状态时需要切换战斗场景，所以有了专门的战斗区域。在一直往战斗区域的边上移动时，过一会儿就能从战斗中逃离出来。（战场中右上角圆形图案）

道具栏。平时道具栏是关闭状态，按下SELECT键后才会打开道具栏。（5）

行动盘。根据PSP右边按键的位置设置的行动盘，对应相同位置的按键做出相同位置下的行动，比较直观的操作方式。（6）

魔力槽。游戏画面最下方即是玩家分身的魔力槽，使用魔法卡攻击或召唤卡攻击时消耗。需要注意的是，魔力槽的回复除了使用道具外，攻击敌人或者受到敌人的攻击时都会逐渐回复。







游戏中尽管有多种武器，但是有一部分操作是共通的，同时每种武器又有着完全不同的特性——每种武器根据武器熟练度的增加可以学得最多4种固有技（バトルアーツ，初期有一个），有些固有技甚至会改变武器在某些方面的特性——固有技也是装备的另一部分哦，不容小觑。在组队的团体战中，根据敌方角色的需要来配置我方人员的武器也是游戏的一大乐趣。

而作为的装备的另一部分——防具，游戏中并不像《怪物猎人》系列那样讲近身和远程的防具分开，而是共用同一防具。防具共分为头部、身体和手腕三个部分，此外各个装备上还能装备技能（オーブ）。游戏中还设定有魔法卡（マジックカード）和召唤卡（アルティメッとカード），在战斗中有时候是可以起到绝地反击甚至是反败为胜的效果。

在多种的武器选择中，玩家需要做的就是根据自己喜好的战斗方式，选择合适的武器，然后根据各种不同属性等等的怪物生产制造武器装备。

武器的共通操作	
摇杆	移动
十字键	视角移动
L键	怪物锁定（LOCK ON）
LOCK ON中十字键左•右	选择目标怪物
移动中R键	加速冲刺
△键	发动装备的固有技
△键长按	（联机中）分给已死亡队友部分体力
加速冲刺中×键	回避翻滚
被击飞时×键	受身
魔力槽（マナゲージ）MAX时△键+○键	发动装备的召唤卡
SELECT键	打开道具栏
道具栏中十字键左•右	选择道具
道具栏中○键	使用道具
道具栏中×键或者SELECT键	关闭道具栏

片手剑

整体来说，片手剑相当的灵活。移动速度快，在加速冲刺中所消耗的耐力槽（PLS）也相当的小。而且由于攻击速度快，可以进行多次攻击。在加速冲刺中出招还会演变为跳斩。



同时，片手剑还可以装备盾进行防御。在防御中受到攻击是不会减少体力的，但是相对所消耗的耐力槽会比较多。片手剑是可以使用魔法攻击的武器类型，当魔法熟练度上升后，魔法的释放次数还可以增加，但是最多只能3连放。

片手剑的4个固有技分别是ターンスラッシュ、ウィル・オ・ザ・ウィスプ、ソードダンサー、フォースセイバー。其中ターンスラッシュ是回转攻击身边的敌人，对于小型怪物有吹飞的效果。ウィル・オ・ザ・ウィスプ是将敌人击到空中，以能量球攻击，此时可以按下△键进入追加攻击，而追加攻击中连按△键可以延长攻击时间。ソードダンサー是以连击攻击敌人，连按△键可以达到多连击的效果。最后フォースセイバ

一则是在剑上缠绕住剑气，此时剑的攻击范围和攻击力都会得以提升。

片手剑的操作	
×键	防御
受到攻击前瞬间×键	弹反
防御中摇杆	回避翻滚
□键	普通攻击
□键长按	上挑攻击（空中可追加□键攻击）*
对倒地的怪物LOCK ON后□键长按	倒地追击
加速冲刺中□键	冲刺攻击*
○键	发动装备的魔法卡

*需要提升片手剑的熟练度

片手棍

片手棍也是属于速度型的武器类型。片手棍移动速度虽然快，但是在加速冲刺中的耐力槽消耗也是比较大的。不过片手棍的耐力槽恢复相当的快，基本上也算是平衡了消耗大的弱点。长按□键可以形成蓄力攻击，这时武器的攻击力会大幅增加。而上挑攻击和倒地追击则是由○键负责。



片手棍最大的弱点是不能进行防御和魔法攻击，所以也就不能躲避敌人的全部攻击，也不能装备魔法卡。但是，随着武器的熟练度上升，当学会固有技天地勁堕后，就可以装备魔法卡以达到与该魔法卡相同的魔法效果。

片手棍的4个固有技分别是地裂衝、流歩双打、幻空鐘、天地勁堕。其中地裂衝以叩击地面形成冲击波攻击正面范围内的敌人，并且对小型怪物有吹飞效果。流歩双打是对敌人进行左右连打的攻击，连按△键形成连击，同时该固有技在移动中有无敌时间，可以达到回避敌人攻击而对敌人进行攻击的效果。幻空鐘是以叩击魔法阵发生冲击波对敌人进行攻击，长按△键可以增加攻击次数。最后的天地勁堕可以为武器注入魔力，使武器从天而降通过自由落体的冲击造成爆炸效果，同时在这个固有技中装备魔法卡的条件下，会消耗魔力槽来追加魔法的效果。

片手棍的操作	
移动中×键	回避翻滚
□键	普通攻击
□键长按	普通攻击的攻击力增加
加速冲刺中□键	冲刺攻击
○键	上挑攻击（空中可追加○键攻击）*
对倒地的怪物LOCK ON后○键长按	倒地追击

*需要提升片手棍的熟练度

两手剑

两手剑的攻击力高，但是动作缓慢。两手剑的移动速度慢，加速冲刺中的耐力槽消耗也很大，攻击速度也很慢，但是这是一种需要活用其攻击范围大的武器类型。

同时，在回避翻滚后按下□键还能形成回避攻击。两手剑也是两手装备系武器中唯一一个可以装备盾的武器类型，对于两手剑的盾来说不仅仅是单纯的防御，看准时机防御住对手的攻击时，还会形成弹反的效果。在熟练度上升后，当弹反成功时按下×键还可以进行弹反攻击。而长按○键可以进行魔力填充，以此来使用蓄力魔法（范围效果）。随着魔法熟练度的上升，魔力填充的时间会慢慢减少。



两手剑的4个固有技分别是猛襲裂刃、無影刹、真覇輝煌斬、羅刹。其中猛襲裂刃是前冲型挥剑攻击，对小型怪物有吹飞效果。無影刹是属于反击型，在出招后若受到敌人攻击，将会高速移动从敌人的死角开始进行攻击，当武器熟练度增加后，还可以通过△键造成追击。真覇輝煌斬是蓄力固有技，攻击力巨大，需要长按△键来提升攻击力。最后羅刹是以不能防御来换取增加攻击速度和攻击次数的固有技，这时每次命中敌人后攻击的效果时间就会延长，所以回避敌人的攻击并保持有效的进攻是关键。

两手剑的操作	
×键	防御
受到攻击前瞬间×键	弹反
弹反后×键	弹反攻击*
防御中摇杆	回避翻滚
□键	普通攻击
□键长按	上挑攻击（空中可追加□键攻击）*
对倒地的怪物LOCK ON后□键长按	倒地追击
受身后□键	受身反击*
加速冲刺中□键	冲刺攻击*
回避翻滚中□键	回避攻击
○键	发动装备的魔法卡
○键长按	发动装备的魔法卡（范围效果）

*需要提升两手剑的熟练度

两手斧

两手斧的攻击力相当的高，但是作为两手系武器类型的共通特点——动作缓慢。虽然两手斧的移动速度缓慢，但是加速冲刺中的耐力槽消耗并不大。



与两手剑一样，在回避翻滚后按下□键可以形成回避攻击。由于两手斧不能装备盾，所以即使是成功防御也会多少受到伤害。但是，与两手剑相同的是，看准时机进行防御会造成弹反效果，并且当熟练度上升后，在弹反效果中按下×键还可以形成弹反攻击。而长按○键可以进行魔力填充，以此来使用蓄力魔法（范围效果）。随着魔法熟练度的上升，魔力填充的时间会慢慢减少。

两手斧的4个固有技分别是旋回式ドロップキック、パイルドライバー、ジャイアントスウィング、血戦の誓い。其中旋回式ドロップキック是以两手斧为支柱进行回旋踢，对于小型怪物有吹飞效果。パイルドライバー是跳到高空中以高速落下对地面进行范围攻击的一种攻击方式，通过长按△键来提升攻击力。ジャイアントスウィング则是握住两手斧不停回转所进行的范围攻击，这时可以通过摇杆移动来确定前进方向，而连按△键可以少量的增加回转时间。最后血戦の誓い通过使用自己的体力来大幅提升武器的攻击力，所以一般情况下还是在体力值比较高的时候使用比较好吧。

两手斧的操作	
×键	防御
受到攻击前瞬间×键	弹反
弹反后×键	弹反攻击*
防御中摇杆	回避翻滚
□键	普通攻击
□键长按	上挑攻击*
对倒地的怪物LOCK ON后□键长按	倒地追击
回避翻滚中□键	回避攻击
○键	发动装备的魔法卡
○键长按	发动装备的魔法卡（范围效果）

*需要提升两手斧的熟练度

铳枪

铳枪是唯一的一个远程攻击武器类型。铳枪的移动速度相当慢，但是加速冲刺中的耐力槽消耗并不大。尽管是唯一的远程攻击武器类型，但是在不装备魔法卡的条件下，○键是以魔力槽来换取近身攻击，所以铳枪也并不是完全意义上的远程武器类型。

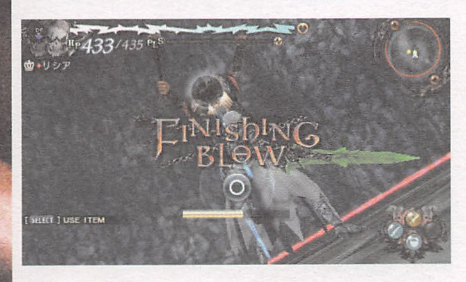


铳枪有一种叫做弹槽蓄力（カートリッジチャージ）的设定。通过×键实现的弹槽蓄力可以使铳枪的各种攻击的攻击力和攻击次数增加。弹槽蓄力最多可以实现3段蓄力。此外，由于铳枪不能装备盾，所以也就不能回避敌人的所有攻击，而在长按○键可以进行魔力填充，以此来使用蓄力魔法（范围效果）。随着魔法熟练度的上升，魔力填充的时间会慢慢减少。

铳枪的4个固有技分别是アーティレリ、スナイピング・スタンス、グランド・バスター、フェイダウェイ。其中アーティレリ是以高轨迹释放的曲射攻击，但是曲射的攻击点是固定的，该固有技同样可以进行弹槽蓄力。スナイピング・スタンス为精密射击，其中×键是接触精密射击状态，按下R键利用摇杆可以实现瞄准，该固

有技同样可以也进行弹槽蓄力。グランド・バスター则是释放陷阱弹，这时可以实现敌人的长时间硬直状态，通过△键显示陷阱弹的攻击点，然后可以用摇杆操作攻击点位置后用△键发射，而陷阱弹在弹槽蓄力的效果下会使敌人更容易中陷阱。最后フェイダウェイ是通过刺向地面的铳枪自身发生爆炸来进行攻击，同时还会达到后跳的效果，而弹槽蓄力效果下攻击爆炸次数和后跳距离都会得以增加。

铳枪的操作	
×键	弹槽蓄力（下一发子弹可以进行3个阶段的强化）
第1阶段：攻击力提升	弹反
第2阶段：4方向	弹反攻击*
第3阶段：贯通	回避翻滚
移动中×键	回避翻滚
□键	射击
魔法卡装备中○键	发动装备的魔法卡
魔法卡装备中○键长按	发动装备的魔法卡（范围效果）
没有装备魔法卡○键	近身攻击（消费魔力槽）
没有装备魔法卡○键长按	上挑攻击（消费魔力槽）



各种武器在以LOCK ON的状态下杀死敌人时，会进入Finishing Blow（フィニッシュブロー）画面（○键触发），这时会出现特殊的杀敌镜头，同时会有一定几率掉落稀有物品。

序章介绍

序章中的内容主要是向玩家介绍《核石之王》的基本操作。迷宫也相当的简单，由于这时的等级和武器都有绝对的优势，所以只需要一路向前猛冲就可以了。当到了迷宫的最深处时，异界的门扉里是第一个拥有核石的怪物——ニーズヘッド。

ニーズヘッド的头部和尾部可以破坏，同时如果一直以LOCK ON的状态进行攻击，那么当耗掉ニーズヘッド一部分体力后，会进入特殊攻击画面。这时只需要狂按○键就能对ニーズヘッド造成巨大的伤害。当ニーズヘッド快死的时候会进入QTE的画面，这时需要根据画面上的提示按键来完成QTE（对于BOSS级的大型怪物都会以QTE结束战斗）。如果中途按错了，就需要去砍上ニーズヘッド几刀后重新进入QTE画面。

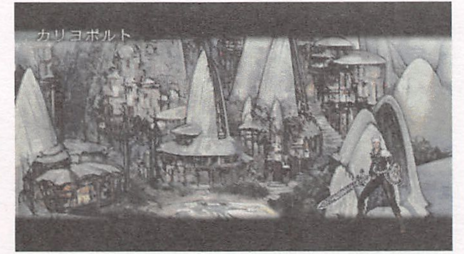


序章任务完成后进入游戏的主舞台——カリヨポルト。

“カリヨポルト村”设施介绍

カリヨポルト村就是本作游戏的主要舞台，所有的任务、武器、装备等等相关的东西都是在这里取得。同时这里的集会所分为单机和联机的集会所，而联机的集会所需要在单机集会所的ギルド入会適正試験完成后开启，这时还会获得集会所标签（ギルトタグ），后者可以查看自己游戏时间、评价等级、好友状态等等。

锻冶屋：以武器防具的生产和强化为中心的商店。根据玩家收集到的素材进行武器防具的生产和强化。





アルケミーショップ：合成商店。把玩家在战斗中收集到的素材加工处理后生成新道具的商店。

アイテムショップ：普通商店。购买回复剂等等在集会任务中经常使用到的道具的商店。

スレイヤーズギルド：单机集会所。说是集会所，事实上就是一个柜台。（真寒酸 - -|||）柜台左边的集会娘那里可以接任务，由于集会所是等级制，所以需要提升自己在集会所的等级才会出现更多的集会任务。柜台右边的集会娘那里是更换装备、存取道具的地方。

ギルドハウス：联机集会所。单机集会所对面的大房子。最多可以4人联机同时挑战集会任务。在联机集会所里面可以购买道具、更换装备和存放道具等等，在任务出发前可以好好地准备一番。

水晶：记录点。

各章节介绍

游戏的主线剧情推进是以章节制进行的，但是实际上还是以集会所任务为主线，同时需要注意的是，有时候进入下一章节的集会所紧急任务即使出现了，但是由于集会等级制度的限制，等级不够的情况还是很多的，所以需要反复刷以前的任务提升集会所等级（即使到了以后的章节里，前面章节的集会任务还是可以接的）。



以下是各章节的集会任务情况（绿色字体为关键任务、红色字体的为紧急任务）：

——*Chapter 1*

ギルド入会適性試験、ゴブリンの宝、炎神！アグニ襲来！

——*Chapter 2*

名も無き冒険者の魂、砂嵐に潜む業炎、砂漠に生える草を探せ！、豪雷！建御雷！

——*Chapter 3*

硬化！玄武を倒せ！、マンドレイクを探せ！、地を馳せる麒麟、雷雲再び、強襲！竜帝バハムート

——*Chapter 4*

収集家のお願い、ドラゴンゾンビの暴走、翼竜の住処、双頭の蛇

——*Chapter 5*

湿原の泥団子、麒麟の暴走、空からの刺客、スライム大量発生、双頭の蛇再び、湿原の門番、剣戟を極めし者！

——*Chapter 6*

鼻輪を奪え、鳥獣決戦、不死竜、古の剣再び、戦場に吠える牛鬼、紅蓮の覇者

当Chapter 6的紅蓮の覇者这个集会任务完成后，游戏的主线剧情完结通关。通关后可以继续接任务，同时出现Chapter 7。在Chapter 7完成后还会出现Chapter 8、Chapter 9，但是后面的任务基本上比较困难，推荐联机准备。

大型怪物（核石守护者）战斗心得

炎神　アグニ



弱点：雷、闇

耐性：炎、光

可破坏部位：右腕

基本掉落物：炎神の炉心、炎神の目、炎神の右腕、炎神の欠片、炎神の溶岩弾、アグニのコア

稀有掉落物：神の腕輪、炎神の欠片、炎神の炉心、水晶の粉

アグニ作为真正意义上的第一个BOSS，其体型并不是很大。根据弱点属性进攻右腕可以很快造成右腕的破坏。

アグニ的主要攻击方式分为（长、短）回转攻击，其中（长）回转攻击发动时，只需要

逃到战斗区域边缘线的地方就安全了。这时可以用十字键确认变更视角，在其攻击结束时抓紧机会进攻。而（短）回转攻击中，アグニ会朝一个方向直线前进攻击并一直到达战斗区域的边缘，如果遭到攻击就很可能会被连击一直逼到死角被打死。所以这时最好是近身攻击，在其（短）回转攻击的预备动作开始时迅速朝左右加速冲刺躲开。

此外，如果遭到回转攻击时，进入气绝硬直状态的几率很高，这一点需要注意。战斗刚开始的时候，アグニ多数会使用（长）回转攻击，在其受到一定攻击伤害后才会使用（短）回转攻击。

当アグニ开始吐血不怎么进行攻击的时候，就可以对其进行LOCK ON，连续攻击后进入Finishing Blow画面，这时成功输入QTE即可击破アグニ。

豪雷　建御雷



弱点：无

耐性：炎、雷、光、闇

可破坏部位：太鼓

基本掉落物：雷神の皮、雷神の牙、雷神の爪、雷神の腕輪、雷神のバチ、雷神のへそ、雷神の羽衣、神の腕輪、雷神の太鼓

稀有掉落物：雷神の皮、雷神の爪、雷神の牙、雷神の腕輪

先不说这个BOSS强还不是不强，但是绝对是相当麻烦的一个BOSS。

建御雷的主要攻击方式是缩小化。它会在自己的周围放出圆阵，将圆阵内的玩家缩小并使得玩家无力化。在此状态下的玩家的攻击力和攻击范围都大大降低，而这时只需要攻击附近出现的青色火球就可以接触缩小化的异状态，并且在攻击青色火球的同时会造成建御雷接近10秒钟的气绝硬直状态。

主要的作战思路是在接触缩小化后，针对建御雷的硬直状态进行攻击。而需要注意的是，受到建御雷的攻击时会造成玩家一定时间的麻痹状态。此外，在缩小化状态下，回避基本上已经是不可能的事，所以多准备一些回复剂比较好。

竜帝　バハムート



弱点：无

耐性：炎

可破坏部位：左翼、右翼、尾巴

基本掉落物：魔種の針、皇竜の角、皇竜の牙、皇竜の爪、皇竜の鱗、皇竜の舌、皇竜のトゲ

稀有掉落物：皇竜の牙、皇竜の角、皇竜の爪、皇竜の鱗

SQUARE•ENIX的经典召唤兽，强大的实力自然不用多说。

バハムート的主要攻击方式有尾巴攻击、旋回突进、龙卷、メガフレア。由于尾巴攻击时顺时针方向，所以バハムート的右侧即是安全地带，事实上进攻从其右侧发起基本上就是绝对安全。而旋回突进则是翻身后从正面向右旋回突进攻击，如果是在正面进攻肯定会被攻击到，这时只需要和尾巴攻击时一样，靠近バハムート右侧进行攻击基本上就不会中招。此外，旋回突进是不能防御的。龙卷是在バハムート的前方形成范围攻击的技能，可以进行防御，而在破坏了左右翼后龙卷的范围也会变小。メガフレア可以说是必杀技，这时バハムート会飞到空中对整个战斗区域实施爆炸攻击。当看到バハムート起身释放メガフレア的动画时，尽可能快的朝战斗区域的边缘靠近来躲过此必杀技，中招的话必死无疑。

由于バハムート基本上属于炎属性攻击，所以战斗前最好准备耐炎系的防具装备。オーブ“神

の眼”可以锁定可破坏部位，所以最好装备上进入任务，最后最好还是带上身代わり護符。

双頭の蛇　アジュダヤ



弱点：雷

耐性：炎、光、闇

可破坏部位：右蛇头、左蛇头

基本掉落物：双蛇の骨、双蛇の鱗、双蛇の肝臓、双蛇の腕輪、双蛇の牙、双蛇の光輪、双蛇の青い目、獣の脂

稀有掉落物：双蛇の骨、双蛇の鱗、双蛇の肝臓、双蛇の腕輪

アジュダヤ的实力不在バハムート之下，毕竟游戏也已经进行到了中期。

アジュダヤ的主要攻击方式有蛇头攻击、回转攻击、突进攻击、地下潜行移动、地下上突攻击。其中蛇头攻击是从地下探出两个蛇头，对地面进行5次攻击后造成周围范围的攻击伤害后又重新潜入地下。回转攻击是玩家接近アジュダヤ本体的时候用得比较多的技能，由于回转攻击有动画显示，所以看到动画时进行防御应该就没问题。突进攻击则是在身后出现光环一样的东西，并迅速向前方突进造成攻击伤害，但是当看到动画的时候防御就没问题。左右头合在一起在地下和地上交替移动，此时近身战武器由于比较靠近还是很安全。但是一旦隔得比较远的时候，最好还是防御，一段时间后アジュダヤ本体会出现。地下上突攻击在与アジュダヤ保持一定距离的时候会使用，这时アジュダヤ潜入地下并在玩家的正下方出现上突进行攻击，有时候也会和地下前行移动一起使用，所以最好还是防御。

战斗很可能会被拖入持久战，所以多备一些回复剂是上上策。由于蛇头攻击的范围攻击判定只在第5次地面攻击时有效，所以在其第4次攻击地面后最好远离。近身武器类型战斗时，基本上是保持アジュダヤ本体出现后从正面攻击，当看到アジュダヤ的攻击动画时防御就好。

剣戟を極めし者　グレンデル



弱点：无

耐性：光

可破坏部位：剑、左翼、右翼

基本掉落物：人獣竜の爪、人獣竜の血、人獣竜の兜の欠片、人獣竜の髪、獣の脂

稀有掉落物：人獣竜の血、人獣竜の紋章、人獣竜の兜の欠片、人獣竜の爪

比较强的一个BOSS，同时也是比较烦人的一个BOSS，在战斗开始后不久就会浮空，而且浮空时间相当长，就算是落地也会在一段时间再次浮空。

グレンデル主要的攻击方式是空中投剑、ホーリーレイ、飞扑、地面突进、再生。其中空中投剑是在浮空后，从空中投出一把剑来。玩家只需要对其投剑进行攻击就可以把剑反弹回去，从而对グレンデル造成攻击伤害+击落。同时还有高几率的翼破坏效果。ホーリーレイ是剑雨，从空中会有无数的水晶降落，数量虽多却不容易命中。飞扑则是空中向地面的突进攻击，只要玩家不停地移动基本上不会中招。地面突进是只会向正面进行突进攻击的招式，基本没威胁。再生则是将被破坏的左右翼复元。

由于战斗开始后就会马上浮空，而且基本上不会落地。这时グレンデル会从空中发出很多有威胁的攻击，但是只要在地面上不停地移动就不会中招。直到グレンデル使用空中投剑或者ホーリーレイ之前都可以选择不管它，当空中投剑出现时将其反弹回去就能对グレンデル造成伤害，或者在其发动ホーリーレイ的时候，找到混在剑雨中的真正的剑将其反弹回去造成伤害。此外，由于グレンデル

的左右翼在被破坏之前一直处于魔法反弹状态，所以可以使用光属性的魔法进行攻击。当グレンデル的剑受到一定攻击之后，グレンデル就会降落到地上，但是一段时间后又会重新浮空，这时只需要等待机会重复刚才的战斗方式就好。

红莲の霸者　ヴァーミリオン



弱点：不明

耐性：不明

可破坏部位：尾巴

基本掉落物：ヴァーミリオンのコア、覇者の右腕、覇者の角、覇者の髪、覇者の骨、覇者の左腕、覇者の爪、覇者の紋章

稀有掉落物：ヴァーミリオンの濃縮コア、覇者の心臓、覇者の髪、覇者の尾、覇者の紋章

主线流程的最终BOSS，可谓是相当的强大，几乎都是连续技，一不小心中招的下场就是直接归西。（苦笑）

ヴァーミリオン的主要攻击方式有近身战连续技、瞬移3连击、黒淵のレーザー。其中近身战连续技在其手部开始出现光晕的时候，就会发动2、3次的连续攻击。由于攻击次数的不固定性，所以当看到攻击开始的动画后，直到连续技结束前最好一直处于防御状态。而瞬移3连击则是利用瞬间移动的连续斩击，就算是防御也有时候会出现来不及的时候。最后黒淵のレーザー是无限射程的黑色激光，由于激光的攻击范围窄，并且可以防御，所以威胁度并不算很高。

由于是主线的最终BOSS，所以实力不容小觑，最好多带些回复剂。实战中，由于ヴァーミリオン会频繁的移动，所以就算是LOCK ON也基本上找不到攻击的间隙。基本的战斗思路是防守反击，等待ヴァーミリオン动作停止的时间对其进行单击，切忌连续攻击。由于在近身战中会使用的近身战连续技和瞬移3连击，所以需要时刻做好防御的准备。

联机部分介绍

联机部分所使用的集会所任务内容与单机集会所任务是一样，但是由于联机最多可以4人同时参战，所以大大节省了游戏时间（对于刷素材这类的游戏来说简直太重要了）。与单机集会所部分相同，联机集会所在任务结束后也会对任务的完成情况进行评分，最高为S级，依次下来是A、B、C、D。评分主要是和获得的集会所等级所需要的经验值有关系，评分越高，就能获得任务中奖励的集会所等级经验值的绝大部分。而联机的部分主要还是为了共同厮杀通关后Chapter 7、Chapter 8、Chapter 9的敌人，因为这一部分就基本上类似于《怪物猎人》系列的G级任务（笑）。



此外，虽然单机任务也可以收集齐所有的称号，但是没有向人展示的机会也是很难过的。所以在联机集会所里和朋友互换集会所标签，查看朋友的称号、装备、使用武器等等也是游戏联机部分的另一大乐趣所在。

称号的取得方法	
来訪者，最強の初心者，自称熟練者，駆け出し，生き残り，再出発!!，野良犬，記憶喪失，未熟者，世間知らず	初期
雷をまとう魂	建御雷讨伐5个以上
炎をまとう魂	アグニ讨伐5个以上
天を支配する魂	バハムート讨伐5个以上
ボルケイノ	アグニ讨伐15个以上
炎腕	アグニ讨伐30个以上
深淵の探求者	任务完成数超过50个
永遠無窮の探求者	任务完成数超过100个
期待の新人，無自覚の正義，無限の可能性，お調子者，勇気の欠片，一般兵士	等级5以上
用心棒，大器晩成型，瞬間移動，仕事人，回復おねがい！，後方支援は任せろ	等级10以上
夢追い人，異国の傭兵，侍魂，アルカナ侍，回復中毒者，孤独なスレイヤー	等级15以上
絶賛修行中，水晶の紋章，真実の刃，狂戦士，継承者，特務機関	等级20以上
恐れ知らずの剣士，常闇の波動，断絶鎖，狡猾な蛇，村の守護者，採掘王	等级25以上
獣王，覚醒者，熱血男子，熱血女子，国家警備隊，血塗られた暗殺者	等级30以上
百戦練磨，東方の使者，百花乱舞，疾風迅速，空間魔術師，妖なる乙女	等级35以上
不屈の竜騎士，闇との契約者，妄想小説家，集眼のスナイパー，月下の英雄，髑髏の騎士	等级45以上

《大神传 小太阳》攻略详解

文/口袋

哎呀，这部作品口袋总算是玩过前作了，内牛满面……（众小编：不容易啊！）……想当年，PS2上的大神刚刚出来就引起了整个业界的轰动，毕竟游戏中全部画面都采用和风水墨山水效果，是非常震撼的一件事嘛。由于当时游戏中附带的毛笔涂鸦功能受到强烈好评，所以大部分玩家都开始呼吁将其移植到原本就拥有触笔的DS主机上去，于是若干年后的今天，这个愿望果然实现了——虽然不是移植，但新作比重做来得更有诚意，不是吗？

故事背景

不知道大家有没有听过十一区的某些神话故事，如果对十一区的神话完全没有了解的话，估计这游戏是玩不懂的。所以口袋还得多嘴一下，给大家科普科普——在这个过程中大家会发现，十一区的神话传说和天朝很像，但却也有其狭隘之处：很久很久以前，宇宙刚刚从混沌的泥浆中分离出来，清者为天，浊者为地（很像盘古开天吧？）。其中天空被视为一方圣土，叫做“高天原”。为了稳固大地，一男一女两位神灵降临到高天原上，男的叫做伊邪那岐，女的叫做伊邪那美。他们用天沼矛搅动海水，提起神矛的时候，从矛尖落下的水珠滴成了最初的岛屿，然后二人在岛上立起了天之玉柱并结成夫妻，生下了许多的岛屿和神明……但生下火神后，伊邪那美就死去了，伊邪那岐追到黄泉，却发现妻子已吃下黄泉的食物，无法还阳了……而且满身蛆虫，污秽不堪。于是伊邪那岐放弃了他的结发妻子，独自回到地面，为了忘却而洗去全身的污秽，诞下更多的神明。伊邪那美记恨丈夫抛弃了她，便扬言每天要杀死1000个人带到黄泉，伊邪那岐不服，就说每天要人民生下1500个后代，于是十一区的人口便逐渐增长起来了。日本最有名的天照大神就是伊邪那岐在洗左眼时诞生的神明，而洗右眼时诞生了月读神，洗鼻子的时候诞



生了须佐之男。伊邪那岐洗净身躯感到十分畅快，便要天照负责管理高天原，月读管理夜之国，而须佐之男则负责管理海洋……但须佐之男每天只会大声哭泣，说想去黄泉见见母亲，于是惹恼了伊邪那岐，将他赶出海洋。而后，须佐之男又跑去高天原探望他的姐姐天照，但由于他把圣土搞得一团糟，天照一怒之下躲进天户岩不肯露面，最终由大家以宴会的形式请回天照，并将须佐之男驱逐至人间。须佐之男在人间流浪的时候，遇到一对泣不成声的老夫妻，他们有八个女儿，现在却只剩下一个，前七个女儿都作为祭品被八歧大蛇给吃掉了……须佐之男念在老夫妻可怜，而且最后一个女儿奇稻田生得美貌，便以娶妻为条件，以烈酒和十拳剑杀死了八歧大蛇，和奇稻田结为夫妻，幸福地生活在一起，并生下了十一区最有名的传奇人物——大国主。好啦，历史背景就介绍这么多，游戏背景却不是这样——你们懂的，很多东西都是篡改历史嘛。不过八歧大蛇的八个头分别代表着人心中的八种恶意，是永远无法被消灭的……只要有人的存在，只要人起了歹心，八歧大蛇就会再次复活，而我们的游戏世界就建立在生灵涂炭的前夕。



基本操作

游戏分为两种难度，一种是普通模式，一种是简单模式（轻松战斗+无限墨汁），建议动作苦手的玩家选择简单模式熟悉一下，否则BOSS战时会手忙脚乱的。

战斗中操作：

普通攻击：Y键。连续按下Y键则可以打出连击。

跳跃攻击：按下B键跳跃，在跳跃过程中按Y键就是跳跃攻击。

紧急回避：A键。

战斗评价：将本场战斗中的妖怪全部击溃后，会根据战斗情况给予玩家评价，最高级的评价是【神】，奖励很丰厚哦。

注意：对某个妖怪进行连续攻击，就会使其暂时失去妖气处于昏迷状态。

非战斗中操作：

对话或调查：A键。

展开画布：R或L键。

菜单说明



游戏中按Start键打开菜单，下屏显示菜单内容。从左到右分别是：物品、武器、地图、技能、绘卷、其它。

游戏流程攻略

剧情过后，进入战斗教学模式。第一场战斗很简单，只要合理运用连击，这两只绿天邪鬼很轻松就可以搞定个【神】的评分。击败妖怪后掉落的饭团可以补充一格体力，而铜钱则可以用来在商店购买其它物品。

战斗结束后，根据笔仙“一寸”的提示按R或L键展开画布，在天空的空白处画个直径2CM左右的○，得到绘卷【光明】。接着在药师村中转转，这次的作品增加了主线剧情指引箭头，只要跟着箭头走，就可以轻松完成主线剧情了，很方便的提示系统。途中可以通过打碎【罐子】和开启【宝箱】得到各种物品，有时和NPC对话也可以得到物品，如果不清楚路线的话也可以参考随处可见的路标，地图中间显示×的地方可以存盘。

第一章：药师村

靠近アヤメ（菖蒲）发生剧情，然后来到告示板前面发生剧情，接着来到罐子附近也会发生剧情，得到里面的墨水。来到村口发生剧情，从村长对话后得到【薬師村の地図】。来到村子下方的アカヒゲ跟前再次发生剧情，然后就可以出村了。

注意：这一走要走好久，最好把村里的宝贝搜刮一下再说。

第二章：神州平原—神木村

进入平原后发生剧情，展开地图，朝红色圆点的地方走吧。途中和ミカン爺对话发生剧情，然后和ミカン婆对话，得到【おにぎり】。到达地图的红点处发生剧情，沿着龙内侧的白线画好之后还要画个大树的图样，最后得到绘卷【画龍】。调查被石化的村民之后出村来到神州平原，走到一半的时候发生剧情，回到神木村。到村子最里面的高台上发生剧情，在天空中使用【光明】绘卷画个太阳，结果还是没能拯救众生，来到鸟居下面发生剧情，触发战斗。打败两只绿天邪鬼之后用画笔将稻草人重绘，来到村口发生剧情，但因为道路被岩石挡住，所以只能回到村子里了。路上发生剧情，本作的主角——小国主出现。根据提示来到地图红点处发生剧情，而后跳进イザナギ洞。

注意：某些任务可以得到一些【幸玉】，积累到一定程度可以增加体力上限。

第三章：イザナギ洞

遇到断桥时可以用绘笔修复，踩到开关后会出现隐藏吊桥。前进的时候，有些路线无法承受二人的重量，这时就要按X把小国主放下来，然后由狗狗独自过去踩下开关，返回去再接上小国主。碰到紫色雾气会发生战斗，对手是两只绿天邪鬼和一只红天邪鬼，轻松搞定后踩上蓝色开关进入下个地图。

从红沼出来的杀生石是无限刷新的，觉得碍事可以用攻击技能打掉。小国主下来之后，从宝箱里得到【勾玉の鍵】，用钥匙开门就可以继续前进了。渡过天之川之后调查神像发生剧情，用绘笔勾勒星座的图样，引导小国主来到宝箱的位置，剧情过后得到新绘卷【輝跡】。回收宝箱的过程中，除了断桥之外，还要注意钉子机关。接着踩上蓝色开关，进入下个地图。





来到须佐之男的雕像旁边，用绘笔画出剑花的图样，然后再画出星座的图样，接着根据剧情提示，在岩石上画一条横线，得到新绘卷【一閃】。来到紫雾处发生战斗，对手是3只绿天邪鬼，击败敌人之后又出现两只红天邪鬼，将红天邪鬼打晕后可以对其使用【一閃】技能，会对其造成很大伤害。

注意：这个小迷宫里有很多物品可以拿，别急着出去，在这熟悉一下【輝跡】技能吧。

第四章：神木村

回到神木村后，和门口的须佐之男对话，他说想喝酒。来到他家的地下室，用【一閃】斩下酒壶，得到【お酒】，交给须佐之男后发生剧情，最后再次用【一閃】技能劈开岩石离开村子。

第五章：神州平原

来到神州平原后，向西北方路人甲家移动，路上碰到漂浮的怨念之札就会发生战斗。进入路人甲家里，和他对话后发生剧情，得知花咲谷里有很多妖怪，然后得到一张【名も無き男の陶芸道具目録】（路人甲家的陶器目录），因为会给很多【幸玉】，所以这任务还是很值得的。从路人甲家继续往前走，看到一个坏掉的拉杆，用绘笔将其修复后也进不去，回到路人甲家和他对话后再去扳那个拉杆就可以去花咲谷了。

注意：如果不想打就看好结界的缝隙劈开逃走吧。

第六章：花咲谷

用【一閃】技能劈开岩石后继续前进，途中遇到无法通过的地方先不要管它，进入洞穴中，调查壁画，用绘笔将其修复后画个太阳就会出现道路。进入下个场景后利用【輝跡】技能踩踏开关，进入大门内。接下来通过岩石继续前进，遇到挡路的岩石就使用【一閃】技能吧，接下来的开关要让狗狗

踩住之后，再使用【輝跡】让小国主到另一边踩住开关，然后才能通过，最后踩住蓝色开关进入下个场景。

来到贴了札的岩石前，和小国主一起利用【一閃】技能劈开它，接着碰到紫雾发生战斗，敌人是骸貝，轻松搞定后进入下个场景。继续用【一閃】技能斩开岩石，有落脚点之后跳跃前进，遇到瀑布的时候，利用【輝跡】让小国主移动到黄色的开关那里，狗狗移动到红色开关上可以中断瀑布的水流，多多配合就可以了。

调查石像，画完星座之后再让枯木开花，而后得到绘卷【桜花】，接着进入紫雾发生战斗，敌人是两只骸貝，然后回到之前打不开的房间那里，用【桜花】技能让全部枯木开花就可以开门了。进门后随即发生战斗，敌人是四只绿天邪鬼。在水面上浮动的花蕾上使用【桜花】技能，让其舒展叶片搭成道路，小国主踩下红色开关时可以降下水位，然后控制狗狗去开启黄色开关，打开门后用【一閃】技能劈开树干造桥，遇到中空的树干时先用【画龍】技能将其修复，再斩下来就可以造桥了。然后不停地对水晶旁边的花蕾使用【桜花】技能，使水晶继续向前飘。

回到前一个地图，找到水晶球，把它推向柱子中间的缺口中，使用【桜花】技能没什么反应，再使用【光明】技能画个太阳，还是枯树一棵无法开花，这时发生剧情，地面裂开一个大洞，调查洞口后发生战斗，敌人是两只绿天邪鬼和一只骸貝。战斗后，选择进入洞口，于是发生BOSS战。

BOSS是个大蛤蟆，它露头的时候可以对它进行普通攻击，不过效果并不是很理想。当伤害达到一定程度的时候它就会跳起，找准机会在它肚子上打个【一閃】，然后它会吐出一个圆球并发生剧



情，这时要用【輝跡】控制小国主将圆球搬运到发光的地方，成功后会给BOSS造成大量的伤害。中途如果大蛤蟆想阻碍小国主，就对它使用【一閃】技能吧。搬了两次圆球之后，BOSS的肚子上出现一个贝壳，对贝壳使用【桜花】技能就可以将其去除了，之后老样子循环，在战斗过程中如果BOSS吐舌可以按A闪避，血量不足也可以使用物品。

战斗后，对枯树使用【桜花】技能发生剧情，然后就可以自由进出村子了，别忘了路人甲的陶器任务，还有对其它枯树使用【桜花】技能也会得到【幸玉】，能用就多用吧。回到神木村，把镜子交给女孩，再用绘笔修复镜子，来到御神木前使用【桜花】技能发生剧情，之后就可以使用商店了。出村后再次发生剧情，来到神州平原的枯树处使用【桜花】技能让其开花，接着向发出SOS信号的东南方前进。

第七章：タマヤ家

剧情后接受烟火师狼烟的任务，到药师村的玉谷家取药，接着遇到紫雾进入战斗，敌人是黄天邪鬼。回到药师村，在悬崖边的花蕾上使用【桜花】技能登上高台，去红胡子老师家，遇到紫雾后发生战斗。第一场战斗是两只绿天邪鬼，打倒后再出现两只。接着再次遇到紫雾，打倒两只红天邪鬼，上二楼后再次遇到紫雾，打倒两只绿天邪鬼之后再出现两只黄天邪鬼。最后出去画个太阳，然后回到红胡子老师家的二楼发生剧情。

拿到药之后，回到玉谷家，将药交出去之后发生剧情，得到【タマヤの花火道具目録】。来到地图上红色标记的地方打倒妖怪，夺回



烟花道具，然后再去药师村的菖蒲那里发生剧情。画好星座图样后，在墙壁上龟裂的地方画个○，就可以使用炸弹能力了，得到绘卷【輝玉】技能。继续出村后发生剧情，向神州平原西南方前进，来到アガタ森林。

注意：【輝玉】技能不单单在炸墙的时候能用到，战斗时也可以使用的。

第八章：アガタ森林

用【輝玉】技能炸开森林入口的岩石，进入森林后发生剧情。和猎人对话后再次发生剧情，得到【カリウドの釣り道具目録】。进入洞穴深处，对枯木使用【桜花】技能，在水边看到花蕾就对其使用【桜花】技能造出一条道路来，碰到龟裂的墙壁就用【輝玉】技能炸开。走到半路看见有什么东西在冒烟，到コカリ旁边会再次发生剧情，和コカリ对话后继续前行发生剧情，遇到人鱼七海。遇到占卜婆婆后，交给她500两得到【白い布】，出帐篷后再次发生剧情，用绘笔连接星星的提示点，画出五芒星的图样。然后来到洞里，在布上随便画点东西就可以了，接着来到鬼火市场。

注意：占卜之后就暂时无法回来了，要做什么就提前做好吧。

第九章：鬼火市场

进入后，和鬼火门卫对话，他说要【朱目古末都玖利の目】这东西。在入口左边的小店里买到之后（免费的），将那个物品交给门卫。再向前行，和鬼火门卫对话后，他说要对三句话。和鬼火店家对话后会给些提示，第一句在左边的树上，第二句在上一个场景的告示牌上，第三句在鬼火市场入口右边的雕像上。连在一起就是：【鬼火市、そこのけそこのけ、鬼婆通る】，告诉门卫这段话之后就可以进去了。

七海竟然被当成比武大会的奖品，看来只能参加了……而且要取得5连胜，第一回合是三只绿天邪鬼，第二回合时两只红天邪鬼，第三回合是两只黄天邪鬼，第四回合是两只绿天邪鬼和两只黄天邪鬼，第五回合就是那个朱目古末都玖利了，打赢之后进入真正的BOSS战。

BOSS是鬼婆，她的弱点是后背，避开冲击之后绕到背后去偷袭才是王道。如果攻击她的后背就会使其晕倒，注意在这里不能用普通攻击，要用强力的【輝玉】和【一閃】技能。打得差不多的时候，BOSS会开始吸收鬼火恢复体力，让小国主去踩开关就可以阻止鬼火下来，但口袋觉得那样太麻烦了，基本都是趁BOSS吸火的时候从背后给她重创，直接打晕她就无法恢复了。BOSS战之后，打掉N只鬼火发生剧情，接着背起七海往门口逃跑，小国主被大鲶鱼给吞了，之后还得去救他……回到森林后，之前取不到的那块勾玉对人鱼七海来说根本不是问题，让她去水里拿到勾玉开门吧，然后就可以进入下一个地图了。

注意：虽说是五连战，不过中间也是可以恢复和存盘的，不用硬撑。

第十章：五重塔

调查入口的雕像发生剧情，用绘笔画出星象，然后将水引过来，浇灭火焰就可以前进了，得到绘卷【水郷】。控制七海，利用【輝跡】技能开启开关，途中遇到紫雾发生战斗，敌人是一只朱目古末都玖利。战斗结束后，利用【水郷】技能浇灭两处火焰继续前进。牌子上写着【水満ちるとき道 開かれん】，要把右边水槽里灌满水才能开启，继续用【水郷】技能就可以了。来到最里面的房子里调查台子发生剧情，因为没有水源，所以用【水郷】技能对着七海……竟然也可以出水？碰到紫雾后继续发生战斗，敌人是两只朱目古末都玖利，打赢后得到【千住観音像の左手】。



控制七海，用【輝跡】技能开启开关，然后用【水郷】技能让水流过，最后用【輝玉】技能炸开岩石。在第一个房间打倒4只白蛤蟆，第二个房间打倒6只灼热石，然后到上部用【輝跡】技能控制七海去踩开关，左上的宝箱里可以拿到【千手観音像の左手】，注意避开陷阱。遇到紫雾后发生战斗，敌人是朱目古末都玖利和氷唇古末都玖利各一只，战斗后下台阶来到三层。

控制七海，用【輝跡】技能开启开关，从宝箱里得到【勾玉の鍵】，使用后继续前行。将五重塔中全部的火都熄灭后才能开门，所以别忘记四层和五层的火焰。在最里面房间的龟裂处使用【輝玉】技能炸开个洞，进洞后调查雕像发生剧情。用绘笔连接星座，然后将狗狗和藤蔓连起来就可以了，得到绘卷【蔦巻】。继续前行，利用新技能【蔦巻】跳过悬崖，然后再次连续使用【蔦巻】技能来到最里面的房间，在蓝色开关前调查水面发生剧情。



七海使用【輝跡】技能开启开关后，在七海和狗狗之间使用【蔦巻】技能，进入大门之后继续前行。接着七海继续使用【輝跡】技能开启黄色开关，这段距离比较长，然后使用【輝跡】技能来到对岸，再用【蔦巻】技能渡过去，遇到紫雾发生战斗，敌人是一只蛇带。战斗后，从宝箱中得到【千手観音像の左手】，踩中蓝色开关，向左进入刚才观音像的房间，调查观音像，将手接好，从宝箱里得到【都牟刈太刀】，之后就可以换装备了。

下楼梯来到二层，还是控制七海使用【輝跡】技能开启开关，然后使用【蔦巻】技能渡水，熄灭火焰之后开门。用【蔦巻】技能连接挂钩和岩石，然后跳过钉板，有两个黄色开关，还是控制七海使用【輝跡】技能开启。在龟裂的地方使用【輝玉】技能将水放出来，然后在下个房间的龟裂处再次使用【輝玉】技能去除障碍，接着使用【輝跡】技能控制七海去踩开关，就这样一直配合七海破除障碍，来到门前按方向键的↑键就可以了。到最里面的房间时，踩下黄色的开关，水里出现三张脸。左上颌右上的黄色开关可以用【蔦巻】配合岩石踩下，继续前进，从宝箱里得到【勾玉の鍵】，之后顺着楼梯回到二层。

用钥匙开门，再使用【蔦巻】技能挪开石头继续前进，踩上黄色开关后，继续用【輝跡】技能控制七海移动。踩下蓝色的开关继续前进，调查阿修罗雕像后在上面画个刚刚看到水中浮起的脸，然后进入战斗，敌人是朱目古末都玖利和氷唇古末都玖利各一只。打赢后回到刚刚开启的门前，这时可以去商店稍微补给一下，再去存个盘，因为前面就是BOSS战了。

BOSS是那条大鲶鱼，这条鱼在岛屿周围游弋的时候是无法攻击它的，只有当它张嘴的时候才能用【蔦巻】技能将它的舌头吊在钩子上才能打……所以BOSS到哪里，我们就得到哪里，如果它收到一定的伤害程度时，就会游到旁边的第二座岛屿上，我们就得用【輝跡】技能控制七海先游过去，这时它如果去攻击七海，我们就得用【一閃】技能保护她。在第二座岛屿上它还会使用冲刺技能，看好位置躲开就可以了，而第三座岛屿时它还会使用放电技能，这个倒是好办，趁它充电的时候用【一閃】技能偷袭，很容易就可以把它打晕，只要它露出舌头就直接吊起来打吧，别客气。战斗结束后，配合小国主的攻击用绘笔连线，只要完成四次就可以完全击败大鲶鱼了，下个地图是两岛原南面。

注意：打BOSS的时候，当它去游泳时你也不用闲着，可以吃药啊什么的。

十一章：两岛原（南）

向东北方向前进，遇到墙壁的龟裂处使用【輝玉】技能炸开继续前行，用【水鄉】技能引水，使树苗长成大树，再对树使用【桜花】技能触发剧情。继续向西前进，来到西安京，最里面发生剧情，一个叫神乐的女孩遇到麻烦了，赶快帮她解围吧。敌人是两只红天邪鬼，打赢后神乐成为伙伴。来到地狱座前发生剧情，因为门被锁住了，所以得另寻入口。于是来到西安京的西侧，结果发生战斗，敌人是一只绿天邪鬼和一只红天邪鬼，打赢后向里走走发生剧情，根据三太的说法，神乐可以



看到别人看不见的东西，载着神乐就可以看见灵视力之路，放下她使用【輝跡】技能也可以，接着只要善用【蔦巻】技能就可以配合前进了。回到地狱座前，用【画龍】技能修复破损的大门，进门后来到剧院。



进入剧院后，一直向右走发生剧情，继续来到最里面的舞台上再次发生剧情并进入战斗，敌人是两只鬼胡桃，打赢后发生剧情，说是剧院的人们都被妖怪捉走了。要启动舞台装置必须找三个人帮忙，先从装置左边进去，入口的红色开关必须同时按下两边才可以启动，只要控制神乐看到灵视之路就可以了。带勾玉的开关需要攻击才能启动，踩到向下的移动地板，然后跳到左边，踩到蓝色开关之后可以看到黄色的灵视之路。控制神乐，顺着红色的灵视之路和移动地板前进，让狗狗踩着红色开关，等神乐走过去之后再用【蔦巻】技能拉过去就可以了，中途可以用【一閃】技能打掉火球。通过一系列障碍之后终于找到一个黑衣人，对话后发生战斗，敌人是一只朱目古末都玖利和一只骸貝，打赢后继续前进。接下来的区域也是控制

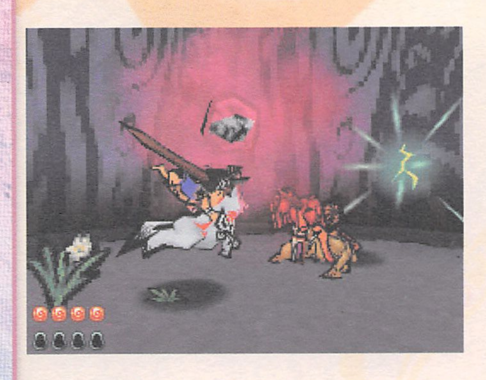


狗狗踩住开关，再用神乐看到灵视之路先走过去，最后用【蔦巻】把狗狗拉过去这种套路，遇到阻碍的时候就用【一閃】技能吧。再次遇到黑衣男对话后发生战斗，这次的敌人是一只氷唇古末都玖利，打赢后向下走，回到入口处。踩下黄色开关会出现一座桥，攻击勾玉开关会出现移动地板，第三次遇到黑子对话后发生战斗，敌人是朱目古都末玖利、氷唇古都末玖利各一只。打赢后继续向下走，踩下蓝色开关后通过黄色灵视之路过去，调查石像后发生剧情。用绘笔连接星座，得到新绘卷【紅蓮】。回到之前的房间，用【紅蓮】技能融化冰块，踩上黄色开关做出道路，返回装置的房间里发生剧情，再次用【紅蓮】技能融化冰块后来到二层。

刚到二层就发生战斗，敌人是两只鬼胡桃和一只氷唇古都末玖利。进入上面的房间后再次发生战斗，敌人是一只蛇帯。接着来到右边的房间说起溶解的话题，发生剧情后用【画龍】技能修复破损的道具。回到下面的房间进入战斗，敌人是朱目古都末玖利、氷唇古都末玖利各一只，战斗后发生剧情，向里走下楼梯回到一层，用【紅蓮】技能融化冰块后进入舞台发生剧情，下面就是BOSS战了。

这个BOSS分三个阶段，分别是千両（红狮子）、万両（白狮子）和连狮子，不过战斗方式都差不多，可以先放个【輝玉】，也可以趁它攻击僵直时用【一閃】技能，总之将它打晕后胸前会有三个光点，只要用绘笔将三个光点连在一起就可以轻松搞定它了。第二阶段时只是多了几块冰而已，用【紅蓮】融化冰块就可以照常打，不过打到一半它会把神乐捉去，这时看不到BOSS的弱点就无从下手攻击了，必须把神乐夺回来才行，用【輝玉】炸晕它就可以了。到了第三阶段，BOSS的弱点会被怨灵覆盖，这时就需要从神乐那里扯一条线过去了。无论是哪个阶段，这BOSS都是会放龙卷攻击的，它开始抖腿的时候就是要放大招了，注意躲避哦，那个龙卷还会追尾呢，最好多躲一段路。战斗后，跟着神乐的动作画○，连续3次成功后就获胜了。

十二章：两岛原（北）



从剧院向北走，遇到巫女长发生剧情，在街上转转去驱逐怨灵吧。先到右边的山猫亭，然后渡过西边的桥来到吴服店，最后时东北的开花爷爷家。全部驱逐之后，回到西安京的中心地带发生剧情，接着再去巫女长那里继续发生剧情。过了北门之后，来到贵族街，过桥的途中得到神器【足玉】，之后发生剧情。进入大门后，向正馆前行会发生剧情，神乐离队，库洛加入。和入口附近的调查队员对话，得到【地下遺跡の調査記録簿目録】。返回庶民街发生剧情，然后出西安京再次发生剧情，向东北方向前进，来到两岛原（北）。

用【水鄉】熄灭门口的火焰，进入后发生剧情，接着爬上山崖再次发生剧情。原路返回，继续朝北走，遇到紫雾后发生战斗，敌人是一只朱目古末都玖利和两只鬼胡桃。打赢后继续前行，再次发生战斗，这次的敌人是一支蓝天邪鬼，接着又有一只朱目古末都玖利和一只鬼胡桃。来到最里面发生剧情，先让库洛上去，然后用【蔦巻】技能与其汇合，发生剧情后一寸出现了，得到【歴史絵巻物】，之后就可以进入地下遗迹了。

进入遗迹后向右走，利用【輝跡】技能渡过悬崖，继续向前走，用【一閃】技能将龙头的吐息击回将其打倒，之后继续控制库洛踩上黄色开关，进入大门后遇到紫雾发生战斗，敌人是一只雷耳古末都玖利。战斗后，从宝箱中得到【勾玉の鍵】，使用勾玉钥匙之后从入口左边再次进入。打倒两只龙头后会浮现出新的道路，继续前进，到悬崖途中的龙头也要打掉，这样就可以阻止电流到对面去。控制库洛踩中黄色开关，上楼梯后来到新场景触发剧情，剧情后向上走，遇到紫雾发生战斗，敌人是一只黑天邪鬼。战斗后继续前进，打倒龙头后开门进入，遇到宝箱上的紫雾再次进入战斗，敌人是一只雷耳古末都玖利，打赢后下楼梯来到地下二层。

躲开电柱，踩下两边的蓝色开关，走过刚刚开启的道路后遇到紫雾进入战斗，敌人是两只蛇带，打赢后继续前进，踩下红色开关消除闪电的时候，控制库洛渡过悬崖。注意要保护库洛免受龙头的攻击，踩到黄色开关后就可以用【蔦巻】技能与其汇合了。用【一閃】技能斩开岩石后，遇到右上角的紫雾进入战斗，敌人是一只黑天邪鬼。向左下移动，使用【桜花】技能净化之后就可以进入下个场景了。调查黑色石板，用【画龍】技能将其修复后开门，遇到紫雾进入战斗，敌人是两只雷耳古末都玖利。战斗后调查里面的石像发生剧情，用绘笔连接星座图案，然后用绘笔连出一道∪形，接下来在门上画一个∩形，得到绘卷【双極】后下楼进入地下三层。

躲开电柱，干掉龙头，用新学的【双極】技能开门，然后从左边绕过去往下走，写着∪形的球可以向上转动，对其使用【双極】后，写着∩形的球就会产生排斥。将上面房间的球滚到上面就成功了，然后在上面房间的两个球之间画个∩形，让球压在黄色开关上开门就可以继续前进了。控制库洛踩下蓝色开关，注意躲避龙头的攻击，到右面之后用【蔦巻】技能与其汇合，然后再次踩下开关，房间里会出现写着∪形的球。返回之后，去另一个房间里，球上写个∩形，然后踩下红色的开关，记住出现的图形后回到之前的场景，启动右侧的机械。用刚刚记下的图形配合【蔦巻】技能连接钩子，成功之后会开启右下方的大门，进门后遇到紫雾发生战斗，敌人是两只黑天邪鬼。



进入下个场景后，往左走会遇到宝箱，之后朝右边走，用【輝玉】炸开一条新路，来到新场景后遇到紫雾战斗，敌人是一只がしゃどくろ，打赢后调查台子得到【羽衣】，然后开门上楼回到地下二层，途中发生剧情。继续前进，下楼来到地下三层，掉擦汗中间的闪电之后就可以出去了。

十三章：アガタの森ー鬼火市場

来到占卜婆婆那里，这个地图和大鲶鱼存在时的地图有所不同，可以重新探索一下。和占卜婆婆对话后，她要求我们将她的占卜道具夺回来，得到【ぼくせんババの商売道具目録】。来到地图上标记的地方，利用【輝跡】和【蔦巻】技能得到【怪しげなお札】，对莲花使用【桜花】技能，然后在闹鬼的地方再次使用【桜花】技能得到【怪しげな水晶】，打倒敌人还可以得到【怪しげな骨 】和【怪しげな首飾り】，将这几样道具还给占卜婆婆后就可以进行占卜了，之后出门发生剧情，按照以前的方法，将蓝色鬼火连成星形进入鬼火市场。

进门前还是要画个鬼脸用来变装的，路上遇到障碍就用【輝跡】和【蔦巻】技能通过吧，进入下个场景后发生战斗，敌人是四只绿天邪鬼，穿着羽衣的妖怪似乎变结实了些，不过也没什么威胁。继续前行，和蓝色鬼火对话后发生剧情，用绘笔连接星座得到绘卷【疾風】，画出ʃ形就可以刮风了。

操作小车摆脱鬼婆，前半段是纵版向下逃，左右移动配合跳跃可以躲开障碍物，遇到岩石就使用【一閃】技能，如果鬼婆丢菜刀过来就跳起躲避吧。后半段是横版向右逃，没法前后移动了，就只能用跳跃和【一閃】技能劈开岩石了。中间有个岔路分为上下两段，走上面会遇到鬼婆的菜刀攻击，而下面则会遇到落石和陷阱，随便选一条擅长的路线就可以了。成功逃走之后来到雷云里。

十四章：雷云ー地下遗迹

这算是个小游戏吧，只要有风，对着它使用【疾風】技能就可以了，如果是对面刮来的风就画个漩涡吧，遇到乌云也可以用【疾風】技能将其吹散。踩到鼓面可以像蹦床那样进行高跳，好好利用一下也不错。对着云使用【水郷】技能可以将其化为一座虹桥，来到中心又是个小游戏，把接二连三出现的音符用【一閃】技能斩断，音符会从蓝色逐渐变为红色，变成红色的音符很快就会消失，如果消失就会减血，血没了就失败了。赢得小游戏之后发生剧情，用绘笔连接星座后，得到新绘卷【迅雷】……（口袋：关于这个软件，不解释）……不过有了这个绘卷就可以从雷电拉线开启雷宝箱了，得到【でんでん太鼓】后就可以无视闪电啦，接着雷神族就会引导我们进入地下遗迹。

既然可以无视雷电，移动速度必然会很快了，跟着箭头的指示直接来到地下三层，发生剧情后下楼来到地下四层。用【疾風】技能对折风扇吹风，就可以把门打开了，从左边进去之后再把风扇关掉。利用【輝跡】和【蔦巻】技能控制库洛移动并汇合，通过楼梯来到地下五层。踩下红色开关，雷像会通电，然后利用【迅雷】技能开启宝箱，再用【輝跡】取得【勾玉の鍵】。用钥匙开门后继续前进，踩下黄色开关雷像会通电，接着再用【迅雷】技能传输电能开门，进入下个场景。用【疾風】技能停止近处的风扇，然后开启里面的风扇，踩下红色开关时里面的风扇就会停止，趁这个时候用【輝跡】技能控制库洛踩下黄色开关，然后再用【蔦巻】技能汇合，最后在门上使用【双極】技能画个∩形开启，下楼来到地下六层。



路上遇到墙壁龟裂的地方就用【輝玉】打个洞，然后用【輝跡】技能控制库洛移动到水上。因为距离有点远，所以要随时控制狗狗在右侧通道里待命，汇合之后再用【輝玉】将龟裂的墙壁打个洞，来到新场景中。先到第一层最里面的门，然后在第二层最里面的门后得到【勾玉の鍵】，接着回到第二层中间的门里，来到第三层使用【一閃】斩断岩石进入左边的门，最后在第四层用钥匙开启大门来到遗迹最深处。

遇到紫雾后发生战斗，敌人是两只雷耳古末都玖利，战胜后用【疾風】技能开启两个风扇，进入下一个场景再次遇到紫雾发生战斗，敌人是雷耳古末都玖利和蛇帯各一只。接下来利用【輝跡】和

【蔦巻】技能继续前进，第三次遇到紫雾后再次发生战斗，敌人是一只がしゃどくろ，打赢后がしゃどくろ再次出现，最终取得胜利得到【商売繁盛の小判】。接着记录浮现出的图形，返回装置输入图形将其启动，右侧的大门就会开启，来到门前发生剧情。接下来又进入限时逃命模式，要在5分钟之内回到上层……移动过程中会遭到怨灵王的攻击，用【一閃】可以起到防御作用。先登上一只腿，然后用【蔦巻】技能跑到另一只腿上。进入腿里之后转一圈来到体内，体内蓝色地板和雷云的太鼓一



样，都可以当成蹦床来使用。爬上身体之后来到外面，再用【蔦巻】技能移动到手臂，最后来到上面发生剧情，进入BOSS战。

把库洛放在控制装置前面，如果怨灵王过来攻击库洛，掉血比较多的话就把他背起来恢复一下吧。怨灵王在空中飘来飘去的，想攻击到它真的很困难，所以要用【疾風】技能把它吹下来再攻击，如果对方用俳句攻击的话就用【一閃】打回去。当怨灵王受到一定程度的伤害时就会跑到上面放大招，这时控制库洛去阻止它吧，如果不阻止就会被打得很疼。库洛阻止怨灵王之后，它会有短暂的晕倒状态，这时就往死里打吧，不过要小心穷寇莫追哦，它快转醒的时候我们见好就收吧，因为它醒来之后会反击。两次晕倒之后怨灵王会使用分身技能，要攻击一下才能知道本体是哪一个。战斗结束后对着妖气团使用【一閃】技能，接着再使用【桜花】技能净化菅原，剧情结束后告别库洛，神乐再次加入队伍，之后就可以回到西安京了。来到镜子前面发生剧情，得到【カグラのお守り】。

注意：【カグラのお守り】这个神乐的护身符可以在各个存盘点之间传送，是件非常方便的物品，这样就不必再跑地图了。

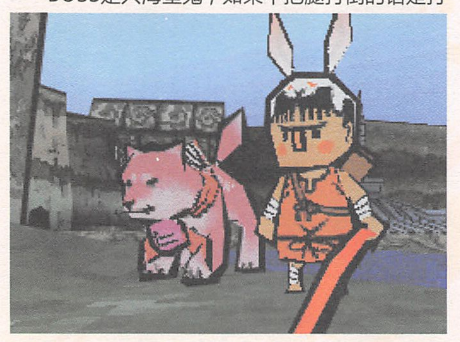
十五章：西安京-高丽丸

进入西安京的庶民街发生剧情，去东边的蓝胡子老师那里取药，将药拿给药师村的红胡子老师吧。来到红胡子老师家二楼发生剧情，他似乎不在家，下来之后去东边转转，来到菖蒲家把药交出去，再次回到药师村村口发生剧情，返回西安京的庶民街。来到火盆处发生剧情，用绘笔在三太和都城的男子之间连线，然后来到贵族街再次发生剧情，用【蔦巻】技能登上西北角的塔楼，进入后发生剧情，然后前往两岛原（北）的菅原墓地，再次发生剧情。神乐离队后九郎加入队伍，返回西安京的贵族街。来到源内旁边发生剧情，之后前往高丽丸。

进入船里，和知识的宝玉对话，途中遇到可升降的地方用【双極】技能启动，来到甲板上合船长对话，他要我们在船内寻找【ホラ貝】。进入船舱，遇到船锚也可以用【双極】∪来移动，来到有大炮的房间内发生剧情。在货仓里用【双極】技能挪动货物，然后在画着炸弹符号的旁边放置【輝玉】，就可以继续前进了，得到【鉄の扉の鍵】。返回有大炮的房间，用钥匙开门后向下走，在下面的房间里得到【ホラ貝】。穿过货仓来到甲板，将【ホラ貝】交给船长发生剧情，绘笔随着红线描好五次就成功了，再次发生剧情后九郎离队，七海加入队伍。

因为体型太大进不去，只能在周围转转，遇到贝壳后对其使用【桜花】技能，得到【打ち出の小槌】，变小之后就可以进去了。碰到紫雾之后发生战斗，敌人是一只濡女，然后跳入水中。接下来就是横版过关游戏了，尽量躲避敌人，遇到岩石就用【一閃】技能，碰到墙就用【双極】技能吧，如果被墙夹了就会GAME OVER，要小心哦。通过横版过关的水路之后就是BOSS战了。

BOSS是只海星鬼，如果不把腿打倒的话是打





不到内核的，所以还是先打腿吧，只要多用【一閃】技能就可以了，不过需要注意，打掉腿之后内核就会狂暴，看好对手的攻击水流躲避就可以了，算是最菜的BOSS了吧。

战斗结束后，从右上回到中间，遇到入口倒地的人之后发生战斗，敌人是一只濡女，剧情过后七海又离队了……继续向里走，对入口的一堆杂物使用【一閃】技能开道，接着来到下个房间，把中间的雕像和左边的架子用【蔦巻】技能连在一起。下个房间要对左下的卷轴使用【一閃】技能，接着的房间里继续用【一閃】斩断帘子，用【蔦巻】将上下的钩子连起来后会出现楼梯，爬上楼梯踩下黄色开关，对着被褥使用【一閃】技能。进入最后的房间后发生剧情，七海回归。

接下来要打倒船上所有的妖怪：甲板上有两只旧绿天邪鬼和一只濡女；甲板船舱二层里有两只旧红天邪鬼；船舱内小路里有两只旧绿太嫩鞋柜和一只旧红天邪鬼；带水槽的房间里有一只濡女；有大炮的房间里有两只旧绿天邪鬼和两只旧红天邪鬼；货仓里有三只旧绿天邪鬼。将七处妖怪全部清理干净之后发生剧情，七海离队，九郎加入，接下来就要前往十六夜之祠了，剧情过后强制发生战斗，敌人是一只旧绿天邪鬼和一只旧红天邪鬼。

十六章：十六夜之祠

先和须佐之男对话发生剧情，跟着须佐之男的剑锋画线，剧情后就可以进去了。在五层遇到紫雾发生战斗，敌人是一只炎獸。继续前行，但道路被绿天邪鬼挡住，只能绕道了，遇到紫雾后再次发生战斗，敌人是一只三面古都末玖利。用【輝跡】控制九郎往前走，然后再用【蔦巻】汇合，在最里面的宝箱中得到【邪鬼面紗】，用绘笔变装后进入下一层。

一直向右走，碰到画着∪形的监狱门口就使用【双極】技能，画个∪形得到【牢獄の鍵(イ)】。打开对应的牢门进入后，让九郎下去踩着红色的开关，两边同时踩下后启动装置，回到四层，在中间和绿天邪鬼打了一仗后来到三层。从右边小路出去，用【水郷】技能将水引进锅里，从锅上面过去，顺着传送带前进。踩到右上的黄色开关，将水引到三层的电梯上，打败绿天邪鬼之后来到二层。进入右边的训练场，用【一閃】技能攻击挂轴，踩着黄色开关将水引进二层的电梯，打败绿天邪鬼之后来到一层。一直向右走，调查红色的墙壁进入房间，调查右上的红色墙壁，从宝箱中得到【訓練許可証】，返回二层的训练场。

来到训练场，和右边的红天邪鬼对话后挑战五组敌人，第一场是一只旧绿天邪鬼，第二场是一只旧绿天邪鬼和一只旧红天邪鬼，第三场是一只炎獸，第四场是两只三面古末都玖利，第五场是一只がしゃどくろ。战斗胜利后得到【万能鍵】，有了这个宝贝就可以打开所有的锁了。来到四层，用钥匙开锁解救同伴，然后回到一层，还是要用【輝跡】和【蔦巻】向右侧前进，接着用【蔦巻】技能连接天花板上的钩子，在最里面得到【黄金ノ邪鬼面紗】，然后回到三层，在传送带上将【黄金ノ邪鬼面紗】交给绿天邪鬼，得到【秘伝ノオ酒】，然后回到五层。





将【秘伝ノオ酒】交给门卫后就可以进去了，一直向前走，到顶上的时候发生剧情，跟着须佐之男的剑锋画线，连续七次成功后回到百年前的神木村。

十七章：百年前

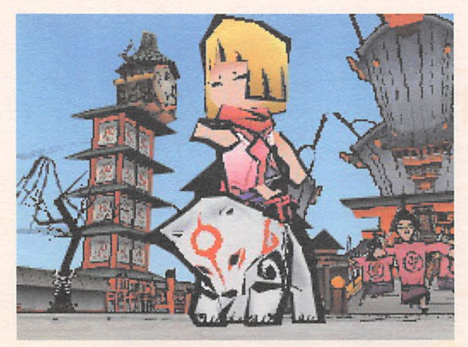
来到东北方的广场，对树苗使用【桜花】技能，出去之后来到百年前的神州平原，靠近ナゾカイ后发生剧情，然后来到神木村北边，在枯木上使用【桜花】技能，然后在龟裂处使用【輝玉】技能，炸个坑之后进洞，在最里面得到【新種の薬草】，将药草交给ナゾカイ之后得到谢礼【肉】。往南走，进入下个场景时发生剧情，九郎离队。向神社前进的路上遇到饿肚子的人，把【肉】给他之后这个叫万福的角色加入。一直向前走，来到百年前的十六夜之祠，顺着楼梯一直向前走会发生剧情，来到冰室。

使用【紅蓮】技能将冰融化进入冰室，第一、第二块冰里有鸟，第四块冰里有冰兽，第五块冰里有【氷室の扉の鍵1】，第八块冰里有氷嵐石，第十一块冰里有ウサギ。调查大炮后万福会钻进大炮，使用【紅蓮】技能发射人间大炮之后再用【蔦巻】汇合，接着融化冰块进入下个场景。一直向右走，地面很滑，走的时候要多加小心，多多利用人间大炮吧……后面还有流冰，记得要跳，移动到左边之后得到【氷室の扉の鍵4】。爬上冰后顺着河前进，右上的冰块融化后可以到右边，然后踩下黄色开关后同时启动，用万福通过之后再次汇合，接下来就可以朝下移动了。

来到第中部第五个房间之后，，要用【一閃】斩断柱子做成桥，第一块冰里有猪，第五块冰里有冰兽，接着用【桜花】技能爬到上面，遇到紫雾后发生战斗，敌人是一只濡女。战胜后来到第三个房间，从下往上滑过去，再从上往下绕回来，从宝箱里得到【氷室の扉の鍵2】，不过要注意，从上面开始，左边的道路是单行线，上去之后进入下个场景。从温泉里引水搭成一座冰桥，遇到紫雾后发生战斗，敌人是一只冰兽。战斗后，对龟裂的地方使用【輝玉】技能，再次引水搭成冰桥，用【輝跡】技能越过钉板得到【氷室の扉の鍵3】，回到中部第二个房间，用钥匙开门进入下个场景，接着再将冰块融化继续前进，来到上部第四个房间。继续用大炮前进，遇到无法使用大炮的岛屿就先打倒敌人，搜刮宝箱后再说，在出口前遇到紫雾发生战斗，敌人是一只神兽……（口袋插嘴：可不是草泥马囧）……继续前进来到上部第五个房间。

爬上冰块往前走，如果冰块变小就换一个，不过注意冰块全没了，宝箱也就拿不到了，注意哦。第六个房间可以无视了，直接向左来到第七个房间，利用升降梯和双曲画线前进吧，碰到裂隙就跳过去，拿到第八个房间宝箱里的【真珠】后回到第六个房间，发生剧情后进入BOSS战。

BOSS是一只蛟龙，先是用普通攻击，伤害达到一定程度后它就会晕倒，趁机用【一閃】斩断上面的冰刺，将BOSS固定之后用大炮轰它吧，轰了三次之后它会竖起冰墙来防御，在开炮前要多用一





次【紅蓮】来融化冰墙，四次炮击之后就胜利了。战斗结束后，用【紅蓮】融化冰块，返回船上发生剧情，回到百年前的十六夜之祠。

调查入口发生剧情，如果进去可就出不来了，要准备的话就趁这之前吧。从回廊向前走发生剧情，来到四层，从四层的第一个房间来到五层，剧情后发生战斗，敌人是两只埴輪戦士。战斗结束后，用【一閃】技能破坏装置，继续向上走，听万福的走左边，如果从正面进去的话就会和万福分开，拿不到箱子了。来到四层第三个房间搜刮物品，然后回到第一个房间，再去第二个房间发生剧情，万福离队。进入中间的房间再次发生剧情，用



【蔦巻】技能救出大锅里的人后发生战斗，敌人是埴輪戦士、埴輪武者各一只，战斗后发生剧情，库洛加入。往东北方走，进入第四个房间发生剧情，进入战斗，敌人是一只武者どくろ。回到四层第二个房间，从北边的通道前往五层。爬到顶层后发生剧情，跟着伊邪那岐的剑锋画线，八次成功后再次发生剧情，库洛离队，回到百年前的神木村。

十八章：暗之空间

从百年前的神木村出来之后发生剧情，来到百年前的十六夜之祠。进入回廊后发生剧情，跟着一寸的指示画线，剧情过后进入暗之空间。第一个房间里遇到紫雾进入战斗，敌人是三只绿天邪鬼。踩上黄色的开关，然后再次遇到宝箱上的紫雾进入战斗，敌人是三只黄天邪鬼。战斗后来救万福，遇到紫雾后进入战斗，敌人是一只がしゃどくろ。战斗后发生剧情，万福加入，遇到蓝色开关的紫雾发生战斗，敌人是两只氷唇古未都玖利。战斗后踩下蓝色开关，乘上大炮来到黑色开关附近，碰到紫雾后进入BOSS战，就是那只大蛤蟆又复活了，打法基本一样，不用再说了……战斗后踩下黑色开关，万福离队。

接下来也不用多说什么了，基本都是战斗加战斗，第二个房间的BOSS是大鲶鱼，接着是狮子和怨灵王……打败怨灵王后和库洛对话，发现库洛竟然是敌人的卧底，这次要对战库洛了。这家伙移动速度挺快的，基本没什么破绽，如果敌人投剑的话，可以用【一閃】打回去将其击晕，基本就是磨死的，没什么特别爽的窍门。打赢后发生剧情，进入最终BOSS战。

BOSS是恶路王，分为两个阶段，第一阶段是打它的意识体。打它的手是徒劳的，必须打中身体

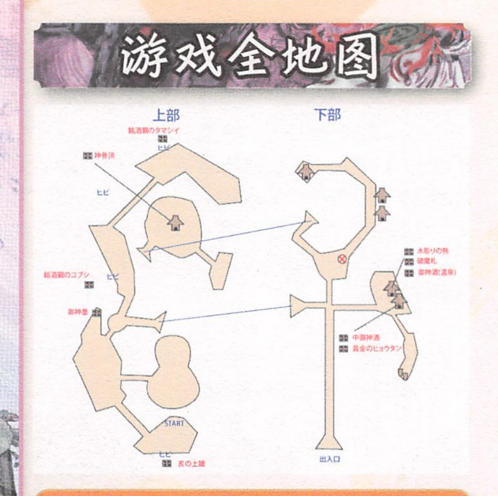


才可以。如果被抓到就立刻使用开花技能让它松手，当它使用火属和雷属技能时可以用【疾風】技能打断，冰技能时可以用【一閃】打断，而手出现∪图样的时候可以用【双極】技能牵制它的行动……记得最后的必杀技要一气呵成，否则就又要重新来过了。

战斗结束后发生剧情，恶路王露出原本的形态，开始打第二阶段的BOSS战吧。和第一回合的战斗比较相似，但这次BOSS可以使用绘笔能力了，如果看见一条红线就用绘笔干扰它，当它的血量降到四分之三时会发生剧情，画面变暗后绘笔能力被封，仔细观察BOSS的动向将其打晕，然后用【光明】技能在天空画个太阳，BOSS遇到阳光就会继续晕倒，接下来血量到一半和剩一点的时候也会发生同样的剧情，胆大心细把握机会就可以轻松取胜了。

战胜最终BOSS后发生剧情，跟着小国主的剑锋画线……于是就可以看到结局了，这游戏汉化完全没难度，大家一起期待吧。

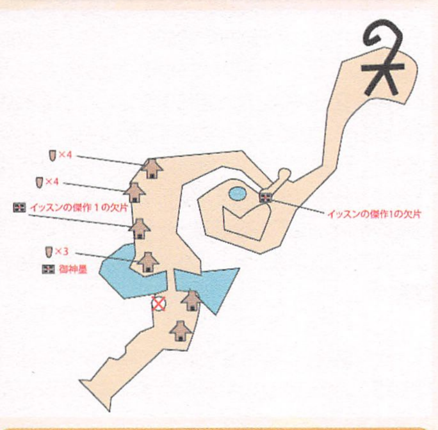
游戏全地图



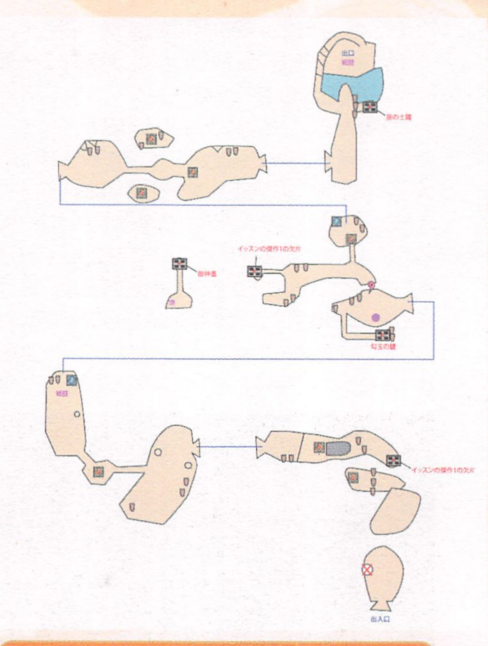
↑ 药师村



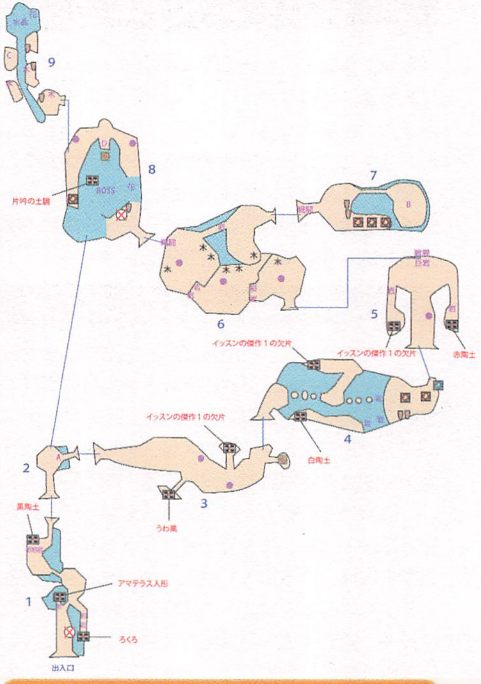
↑ 神州平原



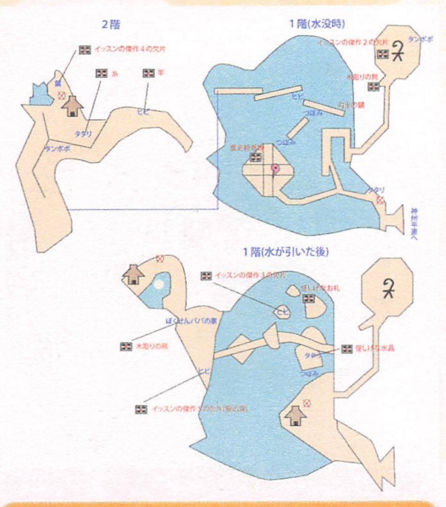
↑ 神木村



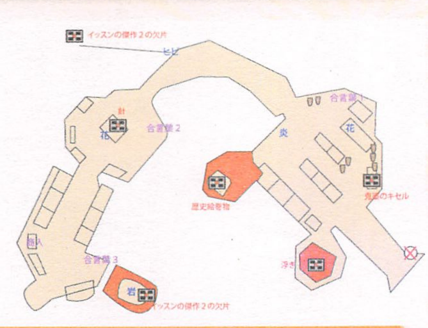
↑ 伊邪那岐洞



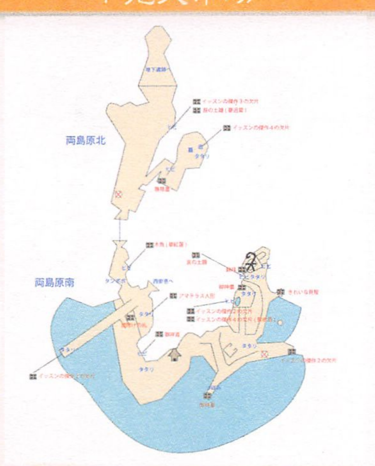
↑ 花咲谷



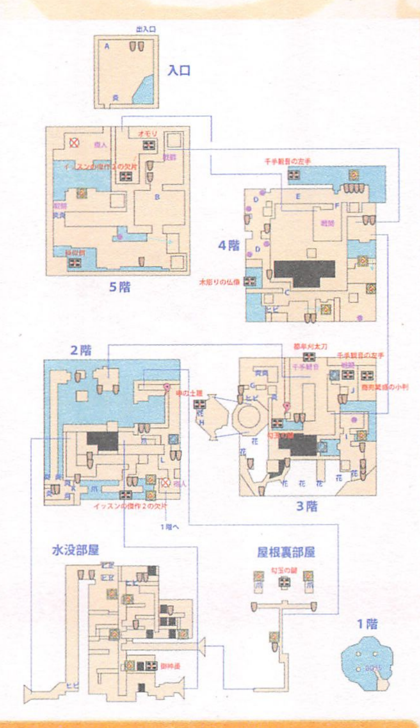
↑县之森



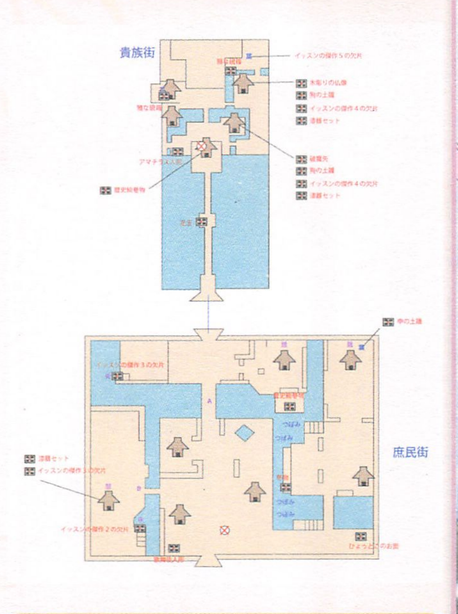
↑鬼火市场



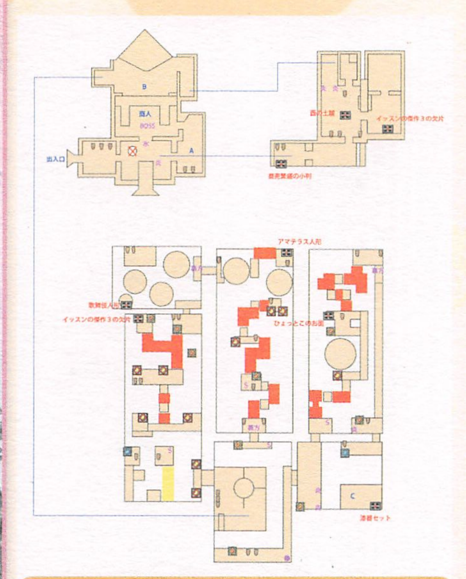
↑两岛原



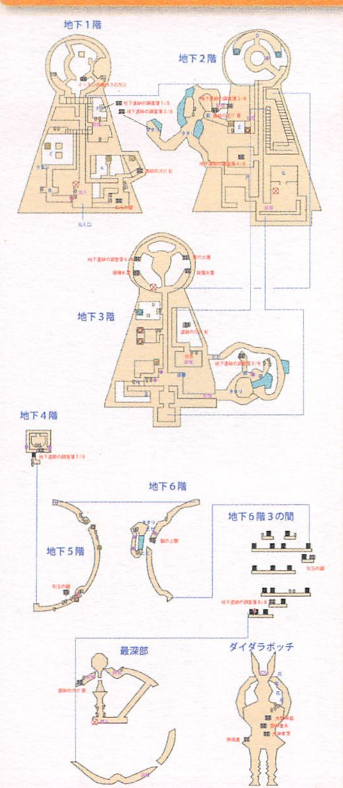
↑五重塔



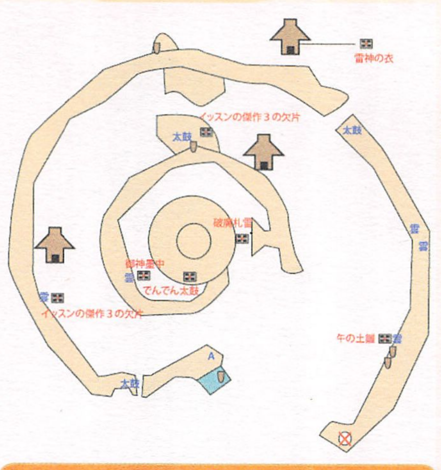
↑西安京



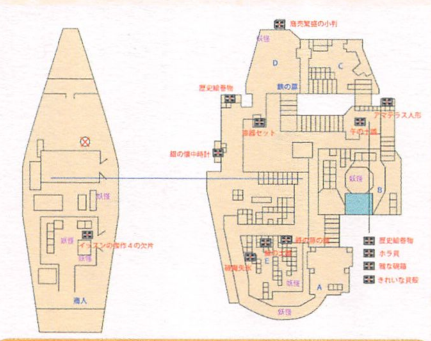
↑剧院



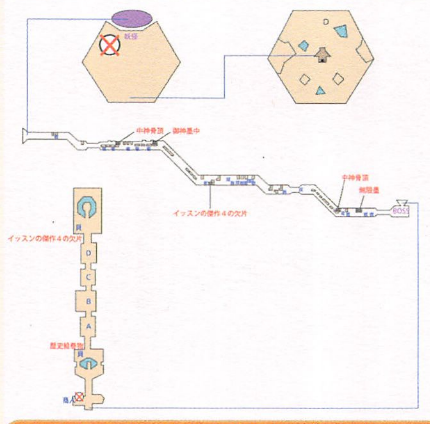
↑地下遗迹



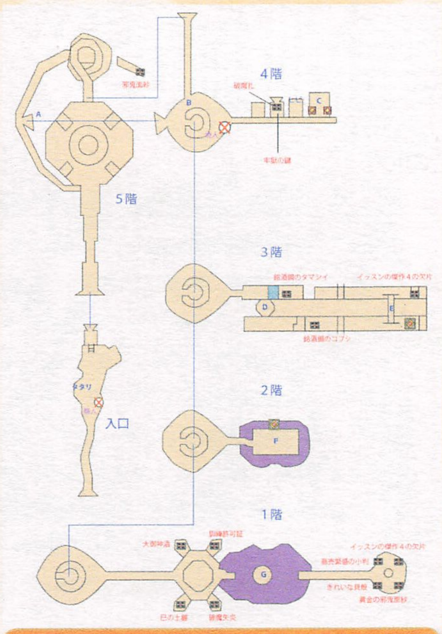
↑雷云



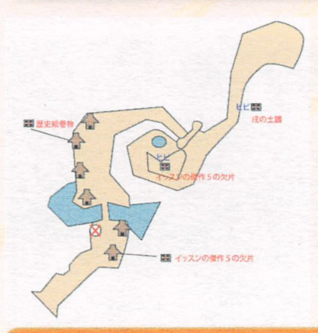
↑高丽丸（9个月前）



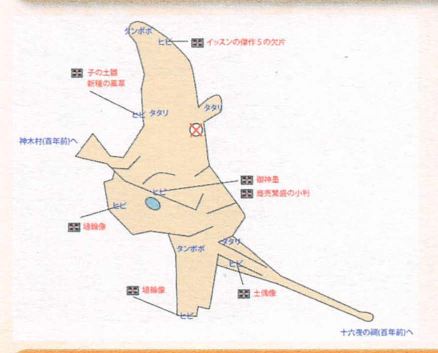
↑知玉之宫（9个月前）



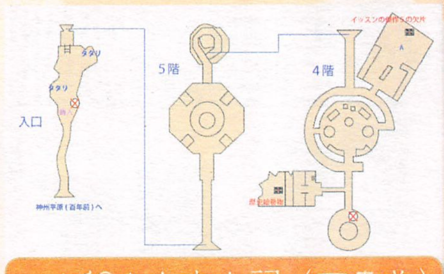
↑十六夜之祠（9个月前）



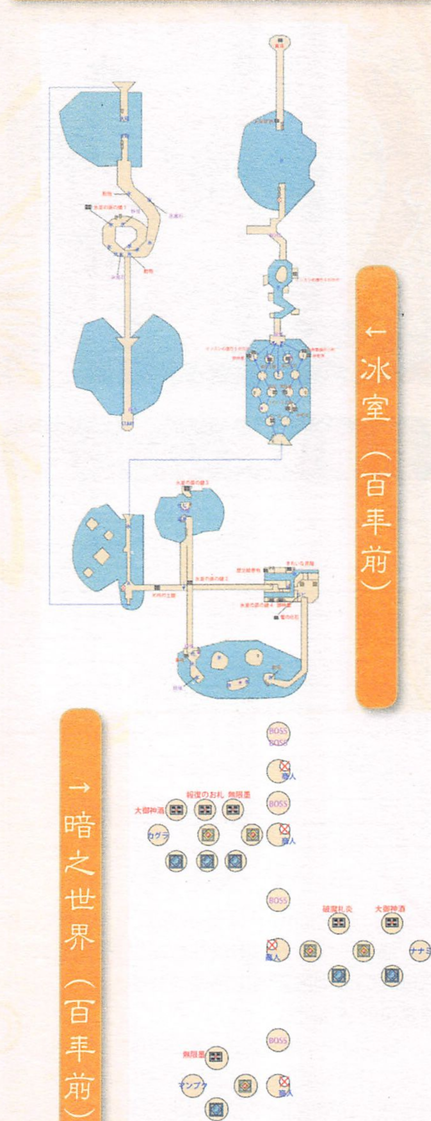
↑神木村（百年前）



↑神州平原（百年前）



↑19十六夜之祠（百年前）

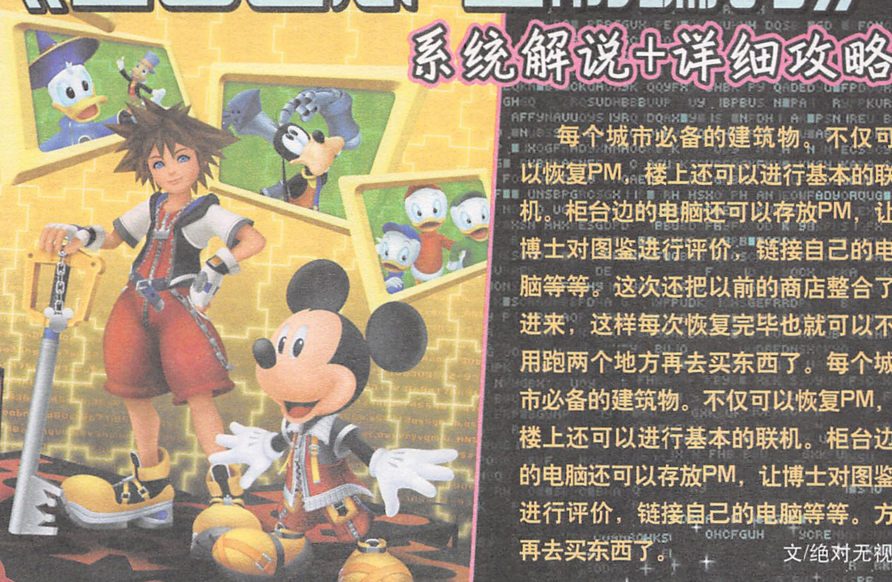


←冰室（百年前）

→暗之世界（百年前）

《王国之心 重制编码》

系统解说+详细攻略



每个城市必备的建筑物。不仅可以恢复PM，楼上还可以进行基本的联机。柜台边的电脑还可以存放PM，让博士对图鉴进行评价，链接自己的电脑等等。这次还把以前的商店整合了进来，这样每次恢复完毕也就可以不用跑两个地方再去买东西了。每个城市必备的建筑物。不仅可以恢复PM，楼上还可以进行基本的联机。柜台边的电脑还可以存放PM，让博士对图鉴进行评价，链接自己的电脑等等。方再去买东西了。

文/绝对无视

系统详解



基本操作	
十字键	角色移动
A	攻击/对话
B	跳跃
X	技能/物品
Y	翻滚/防御
L	技能切换
R	镜头切换至角色面向
L+X,B,Y	技能上移/使用/下移
R+十字键	镜头移动(地图状态下划动同效果)
L+R	镜头锁定
L+R按下同时+十字键	锁定目标切换
SELECT	视角缩放（下屏地图也会缩放）
START	菜单

电子成长系统

此次的电子成长系统为游戏的核心系统。通过把收集到的散落在数据世界各地的芯片镶嵌到CPU周围流通电路来提升主人公——资料体索拉的各项能力。

每通过一个世界系统内就会出现一个CPU，可以将芯片安装到CPU附近的区域内提升能力，即刻生效。如果安装后旁边有技能则技能被激活(例如插槽+1，翻滚，高跳等)。图上标示病毒的区域





需要使用解除编码Y或者R才能够消除，如果两片CPU通过芯片连通了，那么联通CPU的道路上的所有芯片效果两倍，请善用这个系统。

除此之外，系统内还有几个特殊的模块提供给游戏玩家使用：

难易度调节器	游戏开始时出现。可以调节游戏的难度，一共有beginer，standard，proud，critical四种难度，难度依次递增。
掉落率转换器	通过交叉镇之后可开启。可以通过减少索拉HP上限提升道具掉落率，最高可提升至16倍，部分地图无效。
SP获取率手动挡	通过奥林匹斯竞技场后可开启。可以通过提升敌人的攻击力增加在系统区域内获得的SP，最高可达五倍。
CP\EXP倍率开关	通过阿格拉巴之后可开启。打开一个开关则CP两倍经验一半，一共三个开关。
敌我双方HP调节器	通关之后可开启，设置敌我双方的HP比例，最少为1%（也就是"一刀斩"）

系统区域

在来到之岛之后会被提示寻找BUG进入系统区域，在地图中会有音效提示距离BUG区域的远近，声音越紧促则距离BUG越近，找到之后索拉头上会出现感叹号。在这个异常的空间内需要找出BUG无心或方块并击破他们即可，攻击宝箱或者无心都可以得到SP，用于在通过系统区域之后交换道具，某些稀有的道具（比如键刃）甚至需要数十万的SP来交换，这个时候SP倍率系统



就出现啦！在不可思议的世界里进入系统区域之前会提示玩家先选择支付10%、30%或50%的当前SP当做赌注，只要在该层内完成系统给出的诸如“受伤害不足八次”此类的条件，即可让赌注乘以一定的倍数返还。好好利用这个系统吧～

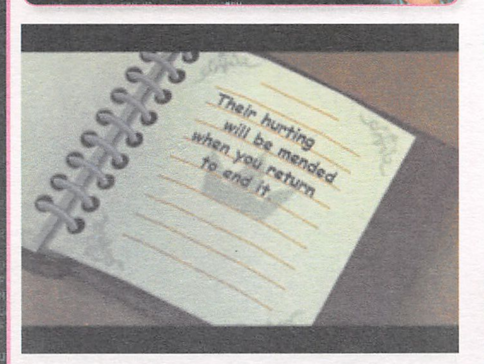
武器技能及饰品道具

这四者是放在一起的，统称为指令。在菜单栏第二项里可以合成满熟练度的两个技能，不同的技能也能合成提升等级或者获得特殊属性，R是CD时间变短C是获得CP增高CR是两者结合。而武器和饰品则是在菜单栏第三项进行装备，药品最为特殊，既可以装备在技能栏里面，也可以在菜单栏中按Y直接使用。

超越流程

普通状态下索拉的HP旁边会出现一条“排量计量表”攻击命中时会提升这个表的进度条，当条满以后武器将会暂时升级获得特殊能力，获得的能力会因为装备键刃出现差异，可在下屏幕查看，当计量表提升至MAX等级时，可以释放装备好的大威力FINISH技能。

剧情攻略



两人的旅途终于结束。

一人为了防止黑暗侵蚀千辛万苦

另一人则为了找回渐行渐远的心历尽艰辛

两场波澜壮阔的旅行都被吉米尼记录在册。

但旅行结束后剩下的其中的一本旅途记录，只在首尾留下的两句话。

“感谢波音。”

“当你回来终结它的时候，他们伤痕就能被治愈。”

觉醒之园

【剧情】米奇国王听完豆子先生的报告，招来唐老鸭和高飞商议如何恢复书的数据。可电脑上显示书的信息被未知的方块妨碍了无法分析，松鼠提议让曾经在数据中出现的人物进行冒险来解决这场变异。记忆中的英雄诞生在了这个数据的世界里……

◆攻略：

这一章主要用来熟悉操作。接触闪光后从三种武器中选择一样获得一样丢弃，刃杖盾分别对应攻击魔法和防御三种属性，具体获得技能为：

获得剑→对空打击

获得盾→突破包围

获得杖→火焰

丢弃剑→治疗

丢弃盾→冲刺

丢弃杖→浮空攻击

剧情之后进入下一个房间，熟悉操作击败三波无心。剧情之后会获得芯片“等级+1”将其镶嵌在CPU内，获得翻滚的技能，此后可以按Y+方向键翻滚以及躲避敌人攻击。退出菜单后出现存档点，此后站在绿色的存档点上调查即可存档，通过门离开后本章结束。

命运之岛

【剧情】来到自己曾经生活过的岛之后索拉感到十分诧异，之后的米奇通过天之音的方式将解决异变的任务交付给了仅仅是数据的索拉。

突兀的黑箱子给平静的命运之岛增添了一份不安，受同伴所托破坏了这些黑箱子之后索拉发现了之前在觉醒之园看到的黑衣人，黑衣人走进一扇门



以后索拉发现周围的感觉都变了，米奇陛下解释说这隐藏的门正是造成异变的原因，只要通过门进入系统区域解决异变就可以修复数据世界。索拉听言立刻进入了系统区域。解决异变后索拉在泰达的指示下追随黑衣人来到了迷之区域，键刃却产生了反应书上又出现了新的文字。没等米奇等人反应过来，电脑上又传来了闪光，屏幕中黑衣人告诉索拉文字的释义：想要到下一个世界去必须找到锁眼并且用键刃打开。索拉照做之后来到了大风的浮岛，面对的却是一个巨大的无心。击败无心以后笔记出现了新的话语，索拉被吸入了新的区域。而利库也踏上了命运之岛……

◆攻略：

进入后和赛露菲对话获取任务，破坏20个箱子得到防御+1的芯片，和瓦卡对话后跳上金属方块击碎稀有宝物方块获得HP+2，将芯片装备后再和瓦卡对话接受委托四处转转吧，可以收集到回复药和废物芯片，从金属方块跳上木屋来到地图中间的平台触发剧情，系统区域一共两层，通过后可以交换到一些技能以及芯片。



之后通过新出现的桥和泰达单挑，注意正面攻击对泰达无效多用Y键翻滚后攻击即可解决。接下来进入地图上方的迷之区域和BOSS展开死斗，第一阶段BOSS只会用左拳召唤无心或者召唤方块发射追踪黑球。前者躲过冲击波即是攻击时机而后者则需要看准时机翻滚躲开或者攻击宝物方块获得补给。第二阶段BOSS身上开始出现方块，之前发射黑球的攻击方式变成了水平发射破坏方块，利用Y躲过即可，挥拳的攻击会先原地炸裂8方向的破坏方块，破坏左拳或者右拳的三个方块后BOSS会露出攻击点。第三阶段BOSS变成了破坏方块，这时只有攻击紫色的核心才能造成伤害，平时闪避BOSS，等到破坏方块分散后立刻进入中心攻击一套连续技后钻控闪出继续等待下一次机会，切忌贪刀，反复几轮即可击破BOSS。本章结束。

交叉镇

【剧情】在大笨狗布鲁托的舔舐下索拉醒了过来。来到街上遇见了熟人希德，已成商人的希德说唐小鸭三兄弟说着要解决街上的异变却不见



了踪影拜托索拉去寻找，索拉欣然接受。在黑衣人的帮助下终于找齐了唐小鸭三兄弟并且修复了世界，笔记上又出现了新的文字和影像，正当众人琢磨着内容的含义时，城堡内居然出现了无心，米奇发似乎被锁在房间里了，另一边，索拉又来到了新的世界……

◆攻略：

通过跳跃达到一号街上方平台上面有技能雷电，可以从莫古力出购买技能和药品了，从地图最上方的门进入二号街，二号街深处的巷子里解救被无心困住的辉易，这里会出现巨大无心，只有从背后攻击才有效，另外刚取得的雷电也可以用来打击范围敌人。二号街后巷里有HP+2的芯片，在平台上找到杜易，对话后回到二号街，在地图中央靠左的地方找到BUG进入系统区域击破方块蛇后将其带回希德那里，想要回到二号街却

发现门出现了BUG，在希德店背后发现BUG进入系统区域练习如何面对出现的跳跃砖块和幽灵砖块之后，重新进入二号街。进入后发现箱子又多了，通过右边的小路进入三号街没找到修易却看到了黑衣人去了一号街，在一号街黑衣人消失的地方发现BUG进入系统区域。



解决后与希德对话，进入二号街后发现整栋楼都消失了，在地图右侧门处发现BUG进入系统区域，解决后发现修易。再回希德那里黑衣人出现，将三块积木拼成了锁眼，进入BOSS战。先要进行一个横版卷轴ACT小游戏，一共三关，最后的BOSS需要一直贴身并且一直浮空攻击，不一会便能解决，过关后获得新的键刃希望之星，本章结束。

不可思议的世界

【剧情】刚进入世界就遇到被无心围攻的丧失记忆的少女爱丽丝，在笑面猫的指引下索拉收集到了关于爱丽丝的十六个记忆。带着爱丽丝想要找红心女王问的究竟的索拉却被下令斩首，原来红心女王也失去了记忆，而这一切自然也是BUG数据捣的鬼，解决了变异之后红心女王终于取得了记忆而索拉也得以进入下一个世界。



◆攻略：

这里的冰冻魔法师非常讨厌，建议装备上冰冻无效的饰品，不可思议的世界非常大，请尽力找到发光的记忆。在庭院内会遇到巡逻的士兵，这里要玩一个秘密潜入类的游戏，不要被红桃士兵发现。玫瑰花园会出现传送门，只要把全部的道路都走一遍就能得到所有记忆。在茶花会场餐桌上发现兔子看板上找到记忆后出来会发现士兵暴走了，解决后将获得的记忆出示给兔子看即可获得记忆。将“白いバラ”出示给黑桃士兵即可获得碎片。



从不可思议的小屋回来后会看到士兵增多了，在右上方草丛中发现BUG进入系统区域解

决。收集完了16个记忆后找到爱丽丝，按照“白ウサギ”“不思議な穴”“チシャ猫”“ハートの女王”的顺序回答之后去见女王进入BOSS战。BOSS战是一个主视角射击游戏，一共三关，都要面对小丑无心，最后一关还要上下翻转着玩请一边注意HP一边猛击即可，推荐使用黄色的雷电技能攻击杂鱼蓝色的冰冻技能追尾攻击BOSS。击破后获得键刃“最后的游乐园”本章结束。

奥林匹斯竞技场

【剧情】经过商量之后米奇国王和高飞唐老鸭决定进入数据世界帮助索拉。而另一边，索拉也已进入了奥林匹斯竞技场，在场内与海格力斯以及克劳德并肩作战之后解决了由哈迪斯引起的发生在这里的变异，即将进入下一个世界的索拉却看到了现实世界的皮特正鬼鬼祟祟的做着什么，看来下一个世界有阴谋正等着他……



◆攻略：

进入这个世界之后就能够通过存储点第二项往返于之前去过的世界了，与斗技场门口的菲尔对话进入RPG的世界，建议关闭在这里平常状态下只能使用普通攻击，遇敌后进入战斗状态。按Y使用技能L+Y切换道具和技能，连按Y可以将技能组合使用，普通攻击带有QTE，按键闪光时输入A即可连续攻击，同理防御时按Y可以减少伤害。地图中存在BUG浓度槽，只要打破方块或者无心槽就会减少，减到0则净化成功，获得分数，每一层都有一个存储点和莫古力可供补给。在第二层遇到海格力斯加入，三层会遭遇被哈迪斯迷惑的克劳德，小心他的超究武神霸斩。第四层会看到被围攻的克劳德，解救后加入，第五层将要面对的是BOSS——三头地狱犬和冥王哈迪斯。

三头地狱犬会对全体造成伤害而哈迪斯会猛攻



一个人，之前凑到的BUFF道具全部在这里能用就用了吧，击破之后本章结束。

阿格拉巴

【剧情】纵使有皮特暗中使坏，索拉还是成功阻止了贾方拐走茉莉让神灯回到了原有的地方，屏幕显示的数据回复率也已经有了30%，但梅尔菲森特突然出现，掩护皮特逃走并将键刃粉碎，召唤出无心攻击索拉改变了现有的良好状况。千钧一发之际利库和米奇突然出现解救了索拉，通过皮特索拉才知道原来那台电脑将国王众人吸入了这个世界。利库为了救索拉被梅尔菲森特击倒并抓走了。索拉为了寻找皮特和米奇暂别进入了虚空城，意识到他失去了键刃之后高飞与唐老鸭也追了上去。



◆攻略：

从这个世界开始敌人的攻防能力都有了较大的提升，请注意。“英雄力量”的攻击力很高可以使用，“高跳”和“冲刺”最好也要通过CPU习得。开始后前往王宫前和阿拉丁谈话，回到中央广场的后径发现贾方正想对茉莉不利，追着贾方不让其火球即可轻松解决。

之后再回到广场和阿拉丁对话，贾方拿着魔灯出现让时间停止，索拉是资料题所以时间滞后了两分钟得以幸免，在这段时间内先后在城门广场和后径抓到红鸟，打无心和箱子是有时间补充的，注意不要接触贾方的幻影，最后在城门广场抓到红鸟召唤出神灯。剧情之后在地图左上角发现BUG进入系统区域，魔法洞窟一共两层，第二层请勿掉下平台，否则需要解决一个BUG才能重新来过。在最后处抓到贾方，进入





BOSS战。贾方拿出了分身的招数，全力攻击本体即可。之后在限制时间内找到位于地图左方平台上的锁眼，魔人贾方出现，两个阶段都只需要在注意魔人的同时追踪拿着神灯的鸟即可，请善用锁定功能。击破后获得键刃“愿望神灯”，本章结束。

虚空城（前篇）

【剧情】没有键刃的索拉被困在了虚空城，而高飞的及时赶到帮助索拉击退了皮特，唐老鸭的帮忙也是锦上添花。可关键时候皮特的方块却困住了两人，在“互相连接的心就是我们力量”的提醒下，索拉获得了不同于之前数据键刃的心之键刃后面对的却是举刀向自己的好友——利库。这个利库只是无心而已，而真正的利库已经被病毒侵蚀，为了拯救利库，索拉进入了满是BUG的利库的世界……

◆攻略：

由于索拉的键刃被破坏了这里开始将不能攻击，走到大门前发现不能打开然后小心躲避破坏方块从地图右下角坐电梯到下水道，在短时间内连续打开红蓝两个按钮后打开白色发光点，回到上层进入大门，剧情后只需要躲避数秒即可看到高飞赶到帮助索拉进行攻击，切换至无心标志按X即可解决战斗。通过大门需要找到无心纹章的碎片，在旁边的门可以找到其中一个。从大门出来后通过跳跃来到另外一边的平台取得另外一个。来到刚才的下水道，唐老鸭加入，取得第三个碎片后回到大门内，利用唐老鸭的魔法取得最后一



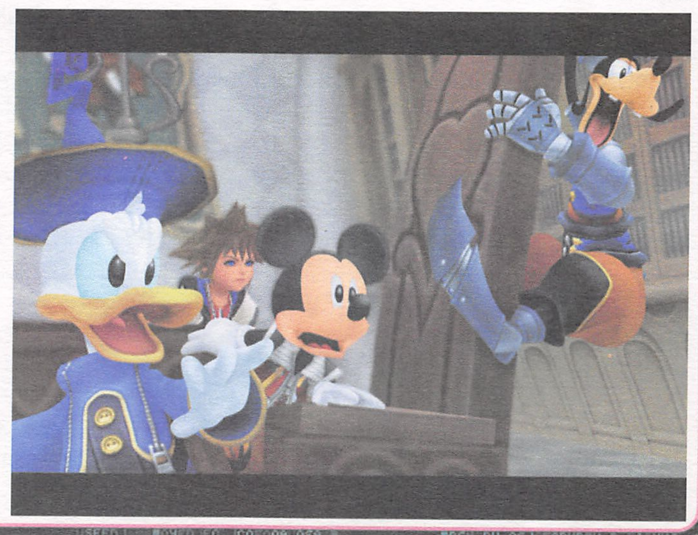
个碎片。索拉取回了键刃迎战BOSS，皮特在第一状态下只需要注意在他拳头挥动时躲避即可，击败后他追加自身消失发射浮游雷球的造势，翻滚躲避即可。

再次击破之后无心利库出现，连续三场战斗，只有第三场需要注意利库在发出语音之后的必杀，连续翻滚最后一下跳起来冲刺可躲过，击破后获得键刃“想起的过去”。本章结束

虚空城（后篇）



【剧情】索拉为了修复利库进入了利库的身体，但自己的能力也因为被病毒侵蚀分散到了各地。在利库的帮助下索拉重新解决了各个世界的异变也取回了自己的部分能力。在要进入最后一个世界之前，利库告诉索拉无论遇到什么都不要手软，等待着索拉的无心利库让索拉明白了这句话的含义，终于修复了利库。这时候，梅尔菲森特又开始作祟干扰利库和外面世界的通道，索拉自然不会让其得逞。最后的世界也修复了，但吉米尼报告并没有完全修复。原来，这一切的罪魁祸首都是曾经变成过无心的索拉的资料，在这段时间里无心索拉蚕食着这个世界的BUG数据，渐渐成长为了“意识体”，资料体索拉倾尽全力战胜了BUG索拉，吉米尼报告中的BUG终于全部修复完毕。可问题也随之而来：资料体索拉的记忆将会随着报告书的修复而消失。但索拉和众人都明白，即使资料体索拉的记忆消失了，只要心之键刃还在，他们的羁绊就永存。



◆攻略：

进入这个世界后等级以及能力瞬间还原到初始水平，只有技能保留，请注意。建议不要使用才得到的会自我伤害的键刃。四个世界都需要进入系统区域解决异变，BUG点在地图上都有标示很好找，只需要注意不要和破坏方块无心纠缠即可。最后一个世界面对和之前毫无差别的无心利库，上吧！之后又是加强版2DACT，一定要善用冲刺。最后面对梅尔菲森特的黑色巨龙，在没有补给的状态下万不可拼血。黑龙攻击方式有震地喷火嘴咬三种，震地跳起来躲过冲击波后安全，喷火需要引导火球向一边然后到另外一边攻击头部，嘴咬只能后退回避。在这里技巧相当重要，击破黑龙之后进入剧情，接下来就要面对罪魁祸首——BUG索拉了，第一阶段巨大BOSS外表和命运之岛BOSS一样，只是攻击方式变成了左拳打出冰柱右拳打出火球还会发射追踪光柱，HP低于2排以后还要增加地面的冲击拳，平时只要在BOSS面前引诱他出圈即可，否则时间会拖得很长。第二阶段BOSS变成了索拉的模样，正面攻击很容易被反弹，并且闪光后落下的大量王国之键也是大杀器，好在可以通过拾取最后落在地上的黄金之键将BOSS变成蚂蚁无心给予BOSS重击。三四阶段BOSS旁边会出现两只复制体，复制体并不强，所以请首先消灭。注意，如果消灭一只复制体后

一段时间不消灭另一只，本体会重新召唤复制体。消灭复制体后再按照之前的方法解决本体就好，战后获得键刃“ZERO•ONE”长久的战斗终于结束。

忘却之城

【剧情】吉米尼报告顺利重写，资料体索拉被重置，米奇等人回到了城堡，梅尔菲森特和皮特也回到了他们的所在处。故事大概就要这么结束了，可利库突然发来信息说报告里面出现了本不应该有的信息，不过就目前来说失



去了记忆的索拉实在太不稳定，米奇重新进入了资料世界亲自唤醒索拉和他们的羁绊。“你的旅途从那一天开始，而我们也在那一天相遇，让我传达给你真实吧。”代表的羁绊的心之键刃出现在索拉手中，而索拉也答应帮助米奇寻找真实。

◆攻略：

剧情后进入忘却之城，这里的系统累死王国之心记忆之链，对着门使用各个世界的卡片就能进入世界，只要完成任务就能根据完成的评价获得卡片，六个世界全部收集齐以后就能进入和双刀罗可萨斯的最终战斗，而全部十八张卡片都获得之后更是能见到雷恩和尤菲，获得特殊饰品，在这里列举出各个世界获得评价的方法：

命运之岛	
蓝色卡片	接受赛露菲和瓦卡的任务调查闪光，最后和黑衣人谈话。
红色卡片	只接受瓦卡的委托，在和泰达的单挑中获胜。
黄色卡片	两人委托都不接受，帮助泰达从方块中逃脱。

交叉镇	
蓝色卡片	第一只带回的不是红色小鸭，希德失踪。
红色卡片	按照红蓝绿顺序带回三只小鸭
黄色卡片	按照红绿蓝顺序带回三只小鸭

不可思议的世界	
分别有四个选择，其中猫在爱丽丝房间的左上角箱子处。	
正确	告诉爱丽丝名字、让兔子捡起怀表、猫箱子选择第四个、从左边的士兵处拿到药给黑桃士兵。
错误	告诉爱丽丝红心女王、调查兔子面前的闪光、猫箱子选择最后一个、药拿给红桃士兵。
蓝色卡片	全部错误，红心女王认为索拉是为了爱丽丝做错事，放过了索拉。
红色卡片	部分错误部分正确，红心女王命令将索拉斩首
黄色卡片	全部正确，红心女王没有证据但是还是抓住了索拉。

奥林匹斯竞技场	
蓝色卡片	高质量完成海格力斯和克劳德的测试。
红色卡片	不满足蓝色卡片的条件并且击破哈迪斯的杂鱼。
黄色卡片	前面两个测试不攻击无心，哈迪斯的测试击破小兵的时间超过规定时间。

阿格拉巴	
蓝色卡片	在时间剩余一分半左右时抓住鸟。
红色卡片	在时间剩余一分左右时抓住鸟。
黄色卡片	在时间剩余半分钟左右时抓住鸟。

虚空城	
蓝色卡片	三十秒内解决皮特，之后一分钟内到达终点。
红色卡片	上下两者都不满足。
黄色卡片	一分半以上解决皮特，之后超过两分钟到达终点。

在这里高跳和冲刺都无效，请注意。

之后就是面对游戏最终BOSS——双刀流罗可萨斯了。

罗可萨斯和所有人形BOSS一样，正面攻击极易被反击。不要贪刀，他一套连续技的伤害可不是盖的。平时注意回复，多翻滚躲避攻击，当罗可萨斯攻击完毕以后再进攻。慢慢来就可以迎来最终结局。

结局

一直以来帮助索拉的黑衣人终于横刀站在了索拉的面前，原来他就是从索拉身体里分离出来无心的存在。他出现的意义只是为了测试索拉是否有资格感受痛苦的真意，而索拉通过了测试，做好心理准备后，索拉和国王进入了最终的房间。

在里面等待着他的是波音，波音告诉索拉自己并不存在于这个数据的世界，自己只是通过信息的传送到这里的，而她只想告诉索拉“之后，我们再见的”。米奇国王将这些信息写进了漂流瓶中，而远在命运之岛的真索拉和真利库，收到了远方的来信……



写在最后

游戏主线剧情至此告一段落，通关后出现动画模式，最后一个CPU出现，各个世界出现新的系统区域并且出现任务。总的来说游戏主线流程并不长，但是丰富的收集要素和纸娃娃擦身而过的通信系统为游戏可玩性抹上了浓厚的一笔，是近期不可多得的RPG佳作。

New Releases

掌机新作发售表



剑纹：以前N64的《007 黄金眼》号称神作，咱没玩过，这次NDS版出了要试一下。貌似还有Wii版。《马里奥vs大金刚》新作11月出，对这游戏有爱，甚至期待以后出3DS版（虽然我也不知道为什么期待）。12月份NDS游戏倒是有不少期待作，不过12月1日MHP3就来了，又是一个耗时间的游戏。转眼11月了，还有三个月3DS发售，提醒一下想买首发现在该攒钱了。大概不久后这里就要改版，增加3DS游戏发售表。等以后PSP2公布，就更热闹了。PSP这段时间游戏多，11月的皇骑加强复刻版要试一下，当然攻略已经有人约好了……





期待《二之国》，一是想看看那本书除了攻略还有什么用，二是想看看这游戏有多二（笑）。

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

日期	中文名称	游戏原名	发行厂商	类型
2010年10月				
20日	机械大师2	Mechanic Master 2	Crave	PUZ
26日	手艺妈妈	Crafting Mama	Majesco Games	PUZ
26日	诺亚方舟	Noah's Ark	SouthPeak Games	ACT
26日	星球大战 原力释放2	Star Wars: The Force Unleashed II	LucasArts	ACT
26日	模拟人生3	The Sims 3	Electronic Arts	SLG
28日	黄金太阳 漆黑的黎明	黄金の太陽 漆黒なる夜明け	Nintendo	RPG
28日	天空机器人	Solatorobo それからCODAへ	NBGI	RPG
29日	爆丸战士 核心抵抗者	Bakugan Battle Brawlers: Defenders of the Core	Activision	ACT
29日	摇滚乐队3	Rock Band 3	MTV Games	MUG
2010年11月				
2日	雅达利精选集 第一部	Atari's Greatest Hits Volume 1	Atari	ETC
2日	命运之轮	Wheel of Fortune	THQ	ETC
2日	诺亚方舟	Noah's Ark	SouthPeak	ACT
2日	007 黄金眼	GoldenEye 007	Activision	FPS
2日	詹姆斯邦德007 血石	James Bond 007: Blood Stone	Activision	ACT
2日	超级大坏蛋	Megamind: The Blue Defender	THQ	AVG
2日	马达加斯加 企鹅	Penguins of Madagascar	THQ	ACT
2日	肖恩约翰逊体操	Shawn Johnson Gymnastics	Zoo Games	SPG
3日	光辉物语	Radiant Historia	Atlus	RPG
9日	使命召唤 黑色行动	Call of Duty: Black Ops	Activision	FPS
9日	怪物卡车 破坏之路	Monster Jam: Path of Destruction	Activision	RAC
11日	尖帽子与魔法之店	とんがりボウシと魔法のお店	KONAMI	ETC
14日	马里奥vs大金刚 迷你村大暴动	Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem	Nintendo	PUZ
16日	哈利·波特与死亡圣器 上	Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 1	EA	ACT
16日	荒野求生	Man vs. Wild	Crave	ETC
16日	超级英雄小队 无限挑战	Marvel Super Hero Squad: The Infinity Gauntlet	THQ	ACT
16日	索尼克色彩	Sonic Colors	SEGA	ACT
16日	少年魔法师	Wizards of Waverly Place: Spellbound	Disney Interactive	ACT
23日	长发公主	Disney Tangled: The Video Game	Disney Interactive	ACT
23日	迈克尔杰克逊生涯	Michael Jackson The Experience	Ubisoft	MUG
25日	实况力量口袋棒球13	パワプロクンポケット13	KONAMI	SPG
25日	超级机器人大战L	スーパーロボット大戦 L	NBGI	SRPG
26日	电子世界争霸战 进化	TRON: Evolution	Disney	AAVG
2010年12月				
2日	蜡笔小新 呼风唤雨大决战	クレヨンしんちゃん ショックガ~ン！伝説を呼ぶオマケ大ケツ戦！！	NBGI	ACT
2日	金属战斗陀螺 顶上决战	メタルファイト ベイブレード 頂上決戦！ビッグバン・ブレーダーズ	Hudson	ACT
2日	桃太郎电铁 世界	桃太郎電鉄WORLD	Hudson	TAB
2日	轻松懒懒熊热门音乐祭	のりのりリラックマ~ヒットソング音楽祭~	Rocket Company	MUG
2日	企鹅的问题 世界	ペンギンの問題 ザ・ワールド	KONAMI	AVG
2日	Sd高达 三国传 BraveBattleWarriors 真三璃纱大战	SDガンダム三国伝 BraveBattleWarriors 真三璃紗大戦	NBGI	ACT
7日	毁灭公爵三部曲 临界物质	Duke Nukem Trilogy: Critical Mass	Deep Silver	ACT
7日	瑜伽熊	Yogi Bear: The Video Game	D3P	ACT
9日	A列车DS 航海公园	A列車で行こうDSナビゲーションパック	Artdink	SIM
9日	不思议迷宫 风来的西林5 未来之塔与命运之骰	不思議のダンジョン 風来のシレン5 フォーチュンタワーと運命のダイス	ChunSoft	ARPG
9日	闪电十一人3 迈向世界的挑战 兽人版	イナズマイレブン3 世界への挑戦!! ジ・オーガ	Level 5	ARPG
9日	神秘房间	Mystery Room	Level 5	AVG
9日	二之国 漆黑的魔导士	二ノ国 漆黒の魔導士	Level 5	RPG
9日	时尚纸娃娃 优雅薄荷/甜心粉色	プーペガールDS2 エレガントミントスタイル/スウィートピンクスタイル	Alvion	ETC

PSP SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

日期	中文名称	游戏原名	发行厂商	类型
2010年10月				
28日	Lucian Bee's三部曲合集	Lucian Bee's: Trilogy Box	5pb	AVG
28日	灵武战记携带版	ファントムブレイブ PORTABLE	日本一	SRPG
28日	战极姬2岚百华如战乱辰风	戦極姫2・嵐~百華、戦乱辰風の如く~	System Soft	SRPG
28日	真·恋姬梦想 少女缭乱 三国志演义魏编	真・恋姫†夢想~乙女繚乱☆三国志演義~魏編	Yeti	AVG
28日	天顶的围棋	天頂の囲碁	NCS	TAB
28日	东大将棋 名人战道场	東大将棋 名人戦道場	NCS	TAB
28日	娇蛮之吻2学期携带版	つよきす2学期 Portable		
28日	乃木坂春香的秘密 开始做同人志了	乃木坂春香の秘密同人誌、はじめました	ASCII Media Works	AVG
28日	幸运星 陵樱学园樱藤祭 携带版	らき☆すた~陵桜学園 桜藤祭~ Portable	角川書店	AVG
28日	娇蛮之吻 2学期 携带版	つよきす 2学期 Portable	Netrevo	AVG
28日	初音岛1&2携带强化版	D.C.Ⅰ&Ⅱ P.S.P.~ダ・カーポⅠ&Ⅱ~ プラスシチュエーション ポータブル	角川書店	AVG
29日	爆丸战士 核心抵抗者	Bakugan Battle Brawlers: Defenders of the Core	Activision	ACT
未定	金属战斗陀螺携带版 超绝转生	メタルファイトベイブレードポータブル 超絶転生！ バルカンホルセウス	TAKARATOMY	ACT
2010年11月				
2日	爱宝贝	EyePet	SCE	ETC
2日	战神 斯巴达之魂	God of War: Ghost of Sparta	SCE	ACT
2日	超级大坏蛋	Megamind: The Blue Defender	THQ	AVG
2日	胜利11人 2011	Pro Evolution Soccer 2011	KONAMI	SPG
5日	足球经理掌机版 2011	Football Manager Handheld 2011	SEGA	SIM
9日	怪物卡车 破坏之路	Monster Jam: Path of Destruction	Activision	RAC
11日	恋爱番长 爱情就是力量！	恋愛番長 命短し、恋せよ乙女！Love is Power!!	IDEA FACTORY	AVG
11日	皇家骑士团2 命运之轮	タクティクスオウガ 運命の輪	Square Enix	SRPG
16日	荒野求生	Man vs. Wild	Crave	ETC
16日	争分夺秒	Split/Second	Disney Interactive	RAC
18日	罪恶少女	Criminal Girls	日本一	RPG
18日	小小克星 修改版	リトルバスターズ!Converted Edition	Prototype	AVG
23日	迈克尔杰克逊生涯	Michael Jackson The Experience	Ubisoft	MUG
25日	武装之心	Arms' Heart	Hamster	RPG
25日	弹丸轮舞 希望的学园和绝望高中生	ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生	Spike	AVG
25日	维新恋华 龙马外传	維新恋華 龍馬外伝	D3P	AVG
25日	锻冶师 双翼	カヌチ 二つの翼	IDEA FACTORY	AVG
25日	王者天下一骑斗千之剑	キングダム 一騎闘千の剣	KONAMI	ACT
25日	雅恋	雅恋 ~MIYAKO~	Idea Factory	AVG
28日	真·恋姬梦想 少女缭乱 三国志演义蜀编	真・恋姫†夢想~乙女繚乱☆三国志演義~蜀編	Yeti	AVG
2010年12月				
1日	怪物猎人 携带版 3	Monster Hunter Portable 3rd	CAPCOM	ACT
2日	仮面ライダークライマックスヒーローズ オーズ	假面骑士 巅峰英雄OOO	NBGI	ACT
2日	幸运之仗 面向未来的序幕	ワンド オブ フォーチュン ~未来へのプロローグ~ ポータブル	Idea Factory	AVG
9日	我是航空管制官 机场英雄 关空	ぼくは航空管制官 エアポートヒーロー 関空	Sonic Powered	SIM
16日	光明之心	Shining Hearts	SEGA	RPG
16日	侦探歌剧 少女福尔摩斯	探偵オペラ ミルキィホームズ	BushiRoad	AVG
16日	阿瓦隆之谜外传	ティアーズ・トゥ・ティアラ外伝-アヴァロンの謎- PORTABLE	Aqua Plus	AVG
22日	第三个生日	The 3rd Birthday	SQUARE ENIX	ARPG
22日	77 超越银河	77 ~beyond the Milky Way~	GN Software	AVG
22日	遥远时空4 爱藏版	遙かなる時空の中で4 愛蔵版	Koei Tecmo Games	AVG
22日	幸运星陵樱学园樱藤祭 携带版	らきすた~陵桜学園 桜藤祭~Portable	Kadokawa Shoten	AVG
22日	星座彼氏秋季篇 PSP版	Starry☆Sky-in Autumn-PSPエディション	Asgard	AVG
23日	和AKB1/48偶像恋爱的话......	AKB1/48 アイドルと恋したら・・・	NBGI	MUG
23日	咎狗之血True Blood 携带版	咎狗の血 True Blood Portable	Kadokawa Shoten	AVG
23日	歌之王子殿下 惊异的咏叹调	うたのプリンスさまっAmazing Aria	Broccoli	AVG









幸好《第三个生日》的发售日不在12月初，可以错在时间玩了。

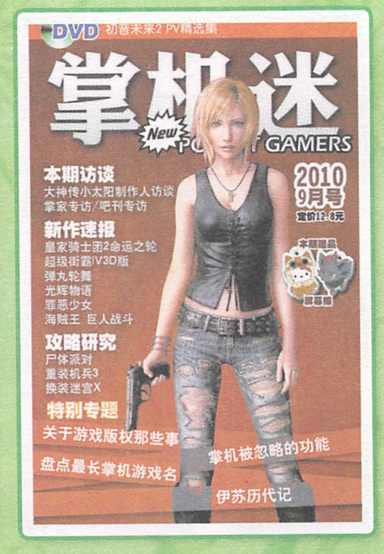
硬核：上个月的《核石之王》让人惋惜，《噬神者 爆发》则越来越吸引人，当然重点还是在12月1号的《怪物猎人 携带版3》。现在PSP上以让你玩数百小时以上为目标的游戏是越来越多了，再往远一点说还有《梦幻之星携带版2 无限》，号称让你玩一辈子，看来是不准备出3代了。NDS下个月有《迈克尔杰克逊 生涯》，并不看好Ubi的NDS游戏制作实力，但是能在游戏里再次听到他的歌，游戏本身怎么样真的就无所谓了。《超级机器人大战L》是很多人的最爱，但我自从《F完结篇》之后就从这个系列毕业了，我实在不适合看穿越的剧情。

PG也有杂志卖了…









邮购说明

第一期（1、2月合刊）还有少量库存，单价为12.8元。2010年3月号、4月号、5月号、7月号、8月号，单价为9.8元。9月号、10月号单价为12.8元。如果通过邮局汇款，务必标注购买哪期，按照月份（几月号）标注即可，单本另加邮费5元，三本以上免邮费。邮局汇款请在汇款单上留电话号码，有问题方便联系。建议淘宝购买，最为方便快捷，邮寄速度快且安全。

淘宝店地址：
http://zhangjimi.taobao.com
邮局汇款地址：
北京市100096-025信箱，邮编100096
杨娟（收）

买杂志送赠品：凡一次购买三本以上者，均可获得赠品一个，在右页标注“赠送品”的物品中随意选择。另外，标注“赠送品”的物品均可零售。





超小型TF读卡器
特惠价1元
- 支持SDHC大容量TF
- 体积小巧，速度快
- 杂志赠送品



NDS汉化游戏合集
特惠价3元
- 商城赠送版
- D9，内含210款游戏
- 杂志赠送品



原装DSL挂绳
特惠价5元
- 神游DSL原装挂绳
- 散包，黑白两色
- 杂志赠送品



原装DSL触摸笔
特惠价5元
- 神游DSL原装触摸笔
- 多种颜色
- 杂志赠送品



PSP1000线控套装（组）
特惠价10元
- PSP1000专用
- 线控带耳机
- 杂志赠送品



DSL/DSi黑包
特惠价10元
- 适合DSL和DSi
- 附带组装挂绳
- 杂志赠送品



DSL原装充电器
特惠价20元
- 绝对原装
- 韩版，神游版
- 220V直插



Hori原装PSP贴膜
特惠价25元
- Hori原装
- 对应1000-3000
- 数量有限，售完为止



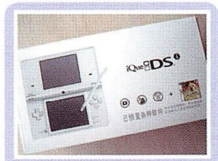
Hori原装DSi贴膜
特惠价40元
- Hori原装
- 对应DSi
- 数量有限，售完为止



金士顿4GB TF卡
特惠价50元
- 台湾原装
- 4G Class4
- 最低读写速度4MB/秒



AK2i烧录卡
特惠价78元
- 原版
- 纸盒新版
- 对应所有DS系列

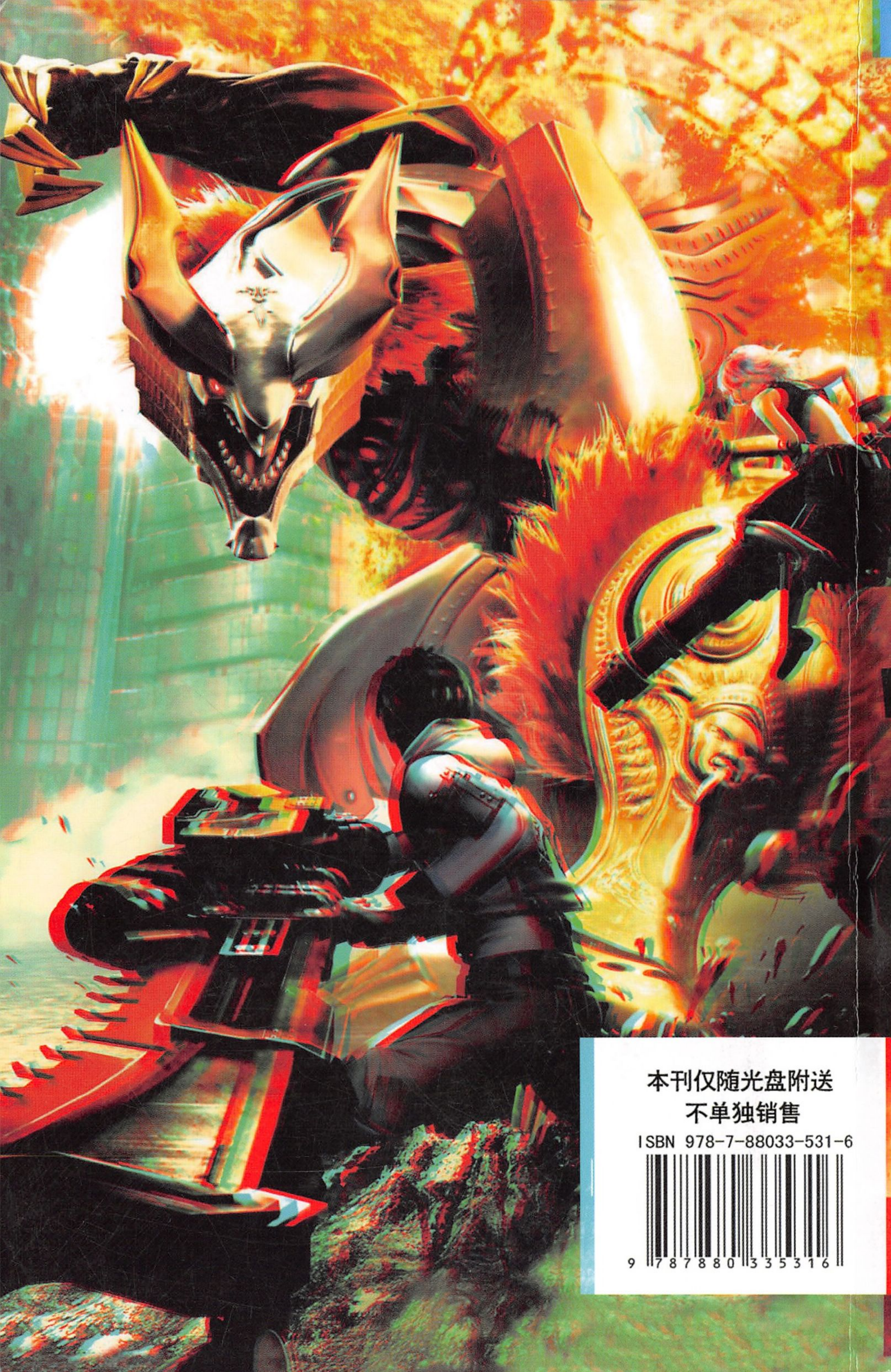


神游DSi主机
特惠价1175元
- 神游行货，原版包装
- 3年质保
- 神游直供最低价

购买方式（任意方式）

尚吾购物
ijoy.taobao.com
电话：400-811-0522（每天8:00-20:00）

掌机迷淘宝店
zhangjimi.taobao.com



本刊仅随光盘附送
不单独销售

ISBN 978-7-88033-531-6

9 787880 335316